



**GÖTEBORGS UNIVERSITET**

# **Elevers syn på lärande via internet och sociala medier**

**Nikolaj Vestergaard Jensen**

**LAU395**

**Handledare: Johan Boman**

**Examinator: Örjan Hansson**

**Rapportnummer: HT11-3030-1**



## **GÖTEBORGS UNIVERSITET**

### **Abstract**

**Examensarbete inom lärarutbildningen**

**Titel: Elevers syn på lärande via internet och sociala medier**

**Författare: Nikolaj Vestergaard Jensen**

**Termin och år: HT 2011**

**Kursansvarig institution: Sociologiska institutionen**

**Handledare: Johan Boman**

**Examinator: Örjan Hansson**

**Rapportnummer: HT11-3030-1**

**Nyckelord: IKT, Lärande, Grundskolan, Sociala Medier, Elever**

Mitt syfte har varit att ta reda på vad elever använder internet och sociala medier till och vad de tänker om sitt lärande sig via internet/ sociala medier samt om det skiljer sig från olika skolor. Denna undersökning har genomförts genom att intervjua elever från tre olika skolor med utgångspunkt i det socialkulturella perspektivet på lärande. Det jag har kommit fram till i undersökningen är att elever använder internet sociala medier i stor utsträckning i hemmet. Hur mycket det används i skolan är beroende hur skolan använder sig av datorer. Elevernas syn på deras lärande skiljer sig inte åt på de olika skolorna, de har alla en inställning till att man kan lära sig en mängd olika saker via internet och sociala medier även om del är oreflekterat eftersom ingen verkar ha ställt dem frågan vad de lär sig innan. De referenser eleverna har till lärande hänger ofta ihop med vad de gjort i skolan. Lärare måste nu ändra sitt sätt att undervisa. Framför allt måste de mer aktivt lära eleverna källkritik, analys och reflektion av det som eleverna inhämtar och lär sig på internet.

## Innehållsförteckning

<b>Förord.....</b>	<b>4</b>
<b>Läsanvisning .....</b>	<b>5</b>
<b>Bakgrund.....</b>	<b>7</b>
Syfte och problemformulering .....	8
<b>Metoder, urval, genomförande, begränsningar och metoddiskussion .....</b>	<b>9</b>
Urval.....	9
Genomförande .....	9
Metoddiskussion.....	10
<b>Litteratur genomgång .....</b>	<b>11</b>
Teoretisk anknytning.....	11
Tidigare forskning .....	14
Datorer.....	14
Spel.....	15
Internet .....	15
<b>Resultatredovisning.....</b>	<b>17</b>
Skogsskolan.....	17
Luftskolan.....	25
Vattenskolan.....	27
<b>Diskussion .....</b>	<b>30</b>
<b>Slutssats .....</b>	<b>34</b>
<b>Referenser och referenslista .....</b>	<b>35</b>

## **Förord**

Denna studie bygger på intervjuer med elever om deras lärande via internet och sociala medier. Elever från tre olika skolor har deltagit i undersökningen. Resultatet visar att elevers tankar inte skiljer från de olika skolor och att de kan se ett lärande via internet. Syftet har varit att ta reda vad elever anser sig kunna lära via sociala medier. Materialet av studien har analyserats utifrån det sociokulturella perspektivet på lärande och tidigare forskning inom IKT.

## **Läsanvisning**

Här presenteras förklaringar på begrepp som förekommer ofta i rapporten. Detta för att du som läser ska ha en förståelse om viktiga begrepp och ge ett läsflyt i texten.

### **Sociala medier**

Sociala medier är ett samlingsnamn på sidor och tjänster på internet. Det är webbplatser som används för att möta andra människor och för att bygga upp ett socialt nätverk. På dessa webbsidor skapar man en egen plats där man kan dela information. Detta gör man antingen genom att dela bilder, åsikter och/eller information om dig själv. Du bestämmer själv vad du vill lägga ut. Det sociala nätverket skapas genom att bli vän med folk du känner eller har gemensamma intressen med, genom din plats delar och utbyter du information med dem. Det centrala i sociala medier är att du kan kommunicera med en eller flera samtidigt. En annan aspekt av de sociala medierna är att du tillsammans med dina vänner skapar information och innehåll på en webbplats. Ledorden för sociala medier brukar vara öppenhet. Tanken bakom är att det är en demokratisk rätt att få tillgång till all information (Skolverket, [www.kollakallan.se](http://www.kollakallan.se) 2011-11-15).

### **Facebook**

Facebook är en webbplats för nätbaserad gemenskap, startad 2004 av Mark Zuckerberg. Facebook utgörs av användarprofiler, på dem kan du dela kontaktuppgifter, CV, fotoalbum och uppdateringar du har gjort. Profilerna knyts samman med olika nätverk; kommunikationen sker genom text och delande av bilder, länkar till olika saker allt går att kommentera. När du loggar in på Facebook får du dels senaste uppdateringarna på vad dina vänner har gjort sedan du senast var inloggad. På så sätt kan du se vad dina vänner har gjort, tänk, länkat och varit sen sist du var inloggad. (Facebook. <http://www.ne.se.ezproxy.ub.gu.se/lang/facebook>, Nationalencyklopedin, hämtad 2011-12-30.)

### **Blogg**

Blogg är en personlig och öppen dagbok eller logg på webben. Personer skriver inlägg med personliga observationer och åsikter på händelser i deras liv. Ofta görs länkar till webbsidor och andra bloggar. Det stora nätverket av bloggar brukar kallas för bloggofären. (Blogg. <http://www.ne.se.ezproxy.ub.gu.se/lang/blogg>, Nationalencyklopedin, hämtad 2011-12-30.)

### **Twitter**

Twitter är en webbaserad tjänst för socialt nätverkande, startad 2006. Twitter utgörs av mikroblogger på vilka användaren publicerar textmeddelanden, tweets, bestående av högst 140 tecken. På Twitter kan du följa andras användares tweets. När du loggar in så kan du uppdatera twitterflödet och gå igenom vad de som du följer har twittrat sedan du var inne senast. (Twitter. <http://www.ne.se.ezproxy.ub.gu.se/lang/twitter>, Nationalencyklopedin, hämtad 2011-12-30.)

### **Youtube**

YouTube är en webbplats där man kan ladda upp och titta på videoklipp. Det går att kommentera de videor man har sett. Youtube startade 2005 för att personer skulle ha möjlighet att dela med sig av sina videofilmer. I dag domineras YouTube av professionellt inspelat material, som musikvideor och filmklipp. (YouTube. <http://www.ne.se.ezproxy.ub.gu.se/lang/youtube>, Nationalencyklopedin, hämtad 2011-12-30.)

### **Google**

Google är en sökmotor på Internet som grundades 1998. Google uppfanns av Larry Page och Sergey Brin som forskade om sökmotorer vid Stanford University i Kalifornien. De började en ny sök teknik som skulle göra det enklare att sortera all information på Internet. Genom en speciell teknik hittade de ett sätt att sortera träfflistan så att de viktigaste träffarna hamnade överst. Med denna lösning gick det snabbare att söka och hitta viktig och bättre information. (Google. <http://www.ne.se.ezproxy.ub.gu.se/lang/google>, Nationalencyklopedin, hämtad 2011-12-30.)

### **WoW - World of Warcraft**

World of Warcraft är datorspel av typen onlinerollspel, utvecklat av spelföretaget Blizzard Entertainment. WoW spelas av tusentals spelare samtidigt och har nära 12 miljoner spelare runt hela världen, detta gör det till det absolut största onlinespelet. Speltypen kallas MMOG (Massive Multiplayer Online Game) eller MMORPG (Massive Multiplayer Online Role-Playing Game). Spelets är inriktad på att spelare ska samarbeta för att klara av svåra uppdrag. Spelfigurernas egenskaper kan komplettera varandra och det gör att det krävs flera spelare med olika figurer som samarbeta för att klara av de svåraste uppdragen. Spelaren strävar efter att få sin spelfigur att stiga till högre nivåer med bättre förmågor, såsom styrka, finmotorik och intelligens, vilka i sin tur ger ökade chanser att klara spelets uppdrag. (World of Warcraft. <http://www.ne.se.ezproxy.ub.gu.se/lang/world-of-warcraft>, Nationalencyklopedin, hämtad 2011-12-30.)

### **Hjärntorget**

Hjärntorget är ett pedagogiskt IT-stöd för alla Göteborgs stads skolor, förskolor, gymnasium och vuxenutbildningar. Hjärntorget används av alla skolor i Göteborg följer den eleven genom hela skolgången. (<http://www4.goteborg.se/prod/sk/skolutvecklingsenheten/dalis2.nsf/vyPublicerade/254E3CDFD51447D3C12577C700373B07?OpenDocument>, hämtad 2011-12-30.)

### **Wikipedia**

Wikipedia är ett uppslagsverk baserat på internet, det finns många olika språkversioner. Till skillnad från traditionella uppslagsverk som har en redaktion som skriver artiklarna kan vem som helst påverka innehållet på Wikipedia. Alla kan skriva, ändra i eller ta bort artiklar. Grundtanken är att alla som tillsammans använder uppslagsverket ska stå för innehållet samt stå för kontrollen av texten och fakta. Wikipedia är gratis och alla som görs där är frivilligt. (Wikipedia. <http://www.ne.se.ezproxy.ub.gu.se/lang/wikipedia>, Nationalencyklopedin, hämtad 2011-12-30.)

## Skype

Skype är ett program för mjukvarutelefoni eller vad man i dagligt tal kallar internettelefoni. Skype gör det möjligt att ringa kostnadsfria röst- och videosamtal till andra användare, antingen från dator till dator eller från smartphones. Det lanserades 2003. (Skype. <http://www.ne.se.ezproxy.ub.gu.se/lang/skype>, Nationalencyklopedin, hämtad 2011-12-30.)

## Bakgrund

Anledningen till att jag gör denna undersökning är att jag själv är relativt aktiv på internet i sociala medier genom bloggar, Twitter och Facebook. Under lärarutbildningen har jag använt mig av flera lärarplattformar t.ex. Fronter och senast av GUL som står för Göteborgs Universitets Lärarplattform. Tanken med Fronter och GUL har varit att diskussioner och hjälp ska finnas tillgängligt på nätet, samt att lärarstudenter ska använda IKT i sin utbildning. Jag har upplevt att det är ett motstånd mot användande av dessa lärplattformar även från mitt eget håll då jag anser de varit krångliga att förstå och att det inte har varit en del av vardagen att logga in på GUL. När jag har använt mig av Facebook i basgruppsarbete eller i klassammanhang för samma funktion som tanken med GUL varit, har diskussioner, reflektioner och hjälp fungerat betydligt bättre. Jag ser det som att Facebook är en del av lärarstudenters vardag och diskussioner förs ändå där utan att det ses som en del av skolarbetet. När dessa diskussioner fördes samman till en speciell grupp på Facebook uppstod det som var tanken med GUL, att vi diskuterade, reflekterade och hjälpte varandra med frågor som rörde utbildningen. Därför blev jag nyfiken på hur elever uppfattar sitt eget lärande via internet och sociala medier, är det över huvudtaget något de tänker på? Skiljer det sig från skolor som har tillgång till datorer och de som inte har det? Har skolan någon betydelse nu när de flesta har tillgång till internet hemma?

.SE internetstatistik publicerade i år statistik över svenskers användande av internet 2011 och där visar det sig att 49 % av Sveriges treåringar har varit ute på internet. Statens medieråd är en kommitté inom regeringskansliet vars uppgift är att arbeta med barn och ungas medievanor, de gav 2010 ut en studie där det visade sig att 74 % unga (12-16 år) och 47 % av barnen (9-12 år) har en egen dator på sitt rum. De visar även att användandet av Internet har ökat från 49 % år 2006 till 59 % år 2010 samtidigt har umgänget med vänner i riktiga livet efter skolan minskat från 74 % år 2006 till 58 % år 2010 (Ungar & Medier, 2010). Av de som svarade på Medierådets enkät svarade 47 % att de var på internet varje dag och 34 % svarade att de använde sig av internet några gånger i veckan på sin fritid.

Skolan har ett ansvar att förbereda eleverna inför framtiden och har därför ett ansvar att ta tillvara på elevernas internetanvändande. Det problem skolan står inför med den nya tekniken gör att undervisningen i mån kommer att förändras framöver. Skolan investerar i datorer till eleverna och lärarens roll kommer att förändras. Under året som varit har ett uttryck seglat upp i skoldebatten på sociala forum som lyder: *If you can google it, you ask the wrong question!* Vilket skulle kunna tyda på att informationssamhället är på väg att påverka skolan. Tillgången på lättillgänglig fakta genom Google, Wikipedia och andra sökmotorer på nätet gör att skolan som den givna faktakällan är idag inte står som självklar. Det ställer krav på att skolan är med i utvecklingen och kan ge elever den utbildning och det kritiska förhållningssätt som krävs med en värld där vi ständigt översköjs av information. Skolan har idag svårt att ta tillvara på de resurser som IKT

tillhandahåller. En gammal kunskapssyn där papper, penna och boken har högre status än nyare tekniker gör att det kan vara svårt att ta till de möjligheter som nyare tekniker utgör.

Skolan ligger efter med att utnyttja de nya forum som uppstått med hjälp av internet och sociala medier, ökade möjligheter till att kommunicera och inhämta information från alla världens hörn får stå tillbaka. Förr var läraren kanske den enda informationskälla som fanns, idag ser det annorlunda ut. Att dagens unga är födda i ett informations- och kommunikationssamhälle är det ingen fråga om längre utan för dem så är den virtuella världen med Internet och sociala medier vardagsmat. Av den anledningen är det viktigt att lärare känner till och kan dessa miljöer (Alexandersson & Hansson, 2006:88). Skolan har tidigt haft med IKT i sina kursplaner och utvecklingen av datorer har haft förhoppningar eller farhågor om att ersätta lärarna i skolan med datorprogram.

”När datorer och informationsteknik först kom till skolan fanns det många föreställningar kring vad det skulle innebära för skolan och undervisningen. En idé var att datorer skulle ersätta lärarna, att datorer skulle bli en form av undervisningsmaskiner.[...]Det som hänt är i stället att den mer allmänna användningen av digitala tekniken och internet har blivit en resurs i vardagen. Den är inte speciellt framtagen för skolan utan genomsyrar hela samhället” (Vestin, 2009:116). Idag finns inte den farhågan kvar på samma sätt utan IKT är en del av styrdokumentet. I Lgr 11 står det att elever ska använda modern teknik som verktyg för att kommunicera, söka kunskap för skapande och lärande (Lgr11:14). Det står även att arbetsmiljön ska utformas så att de får handledning och läromedel av god kvalitet för att kunna söka och utveckla kunskaper själva, bland annat datorer (Lgr11:18). Alla kursplaner berör på något sätt IKT som verktyg och hur det ska användas i utbildningen även om det är ett alternativ till andra arbetssätt så ska möjligheten att utnyttja datorer finnas. I Svenska och samhällskunskap betonas källkritik och hur information påverkar vår vardag och vilka risker som finns med internet och kommunikation via elektroniska medier (Lgr11:201-202, Lgr11:224).

Med denna undersökning vill jag ta reda på elevers egna tankar om lärande via internet/sociala medier och utgår från det sociokulturella perspektivet på lärande. Det bygger på interaktion, kommunikation och samarbete, just som sociala medier gör. Jag vill ta reda på vad eleverna själva anser om deras användande och lärande därför att i min undervisning vill jag utgå från elevernas intressen och deras vardag. Uppgifter som knyts till deras vardag och utgår ifrån eleverna själva anser jag som viktigt för att de ska förstå varför de gör olika saker i skolan. De didaktiska frågorna vad, hur och varför blir lättare att besvara om man vet hur eleverna själva tänker om sitt eget lärande och detta examensarbete är ett försök att ta reda på deras tankar. Studien är aktuell i och med att fler och fler skolor investerar i datorer för eleverna att använda i all undervisning. Det är därför viktigt att veta vad eleverna själva anser om sitt lärande, eftersom de inte har en röst i förändringen av skolan.

### **Syfte och problemformulering**

Syftet med examensarbetet är att ta reda på vad elever har för tankar om sitt eget lärande i förhållande till IKT, speciellt inriktat på användning av internet och sociala medier.

Hur använder elever internet/sociala medier?

Ser eleverna ett lärande i användandet via Internet/sociala medier?

Skiljer sig elevers syn att se på lärande via Internet/sociala medier på olika skolor?



## **Metoder, urval, genomförande, begränsningar och metoddiskussion**

Jag har vid fyra olika tillfällen intervjuat elever i olika årskurser från årskurs tre till årskurs sex och olika skolor om deras internetvanor och frågat vilka sociala medier de använder hemma och i skolan. Jag har intervjuat eleverna i grupp med tre eller fyra personer i varje grupp.

### **Urval**

Min undersökning har genomförts på tre olika skolor. Alla ligger i Göteborgsregionen och har olika sätt att arbeta på. Alla namn på skolor, elever och lärare är fiktiva så att det inte ska kunna gå att urskilja enskilda personer. Den första skolan, kallad Skogsskolan, är en F- 6 skola och har inga datorer i undervisningen och jobbar mycket med litteratur som grund för undervisningen. Den andra skolan, Luftskolan, är en F- 6 skola och där har varje elev en egen Mac dator från och med årskurs sex. Den tredje skolan, Vattenskolan, är en F- 6 skola som arbetar med åldersintegrerade klasser och där har varje elev en dator från det att de börjar på skolan. Esaiasson, Gilljam, Oscarsson, & Wängnerud (2006:287) skriver att "Man väljer sina fall eller sina intervjupersoner med avseende på det forskningsproblem som man står inför." Att jag valde skolor som arbetar olika beror på att jag vill se om skolan påverkar hur elever tänker om sitt lärande via sociala medier. Om det skulle vara någon skillnad hur elever tänker i skolor där de använder datorer i undervisningen mot de som inte gör det.

Skogsskolan valdes för att det är min tidigare VFU-skola, vilket gjorde att det var lätt att få kontakt med lärare som var villiga att släppa ifrån den tid jag behövde för att genomföra intervjuerna. Luftskolan har jag fått tag i genom att googla på skolor som använder datorer i undervisningen i Göteborg och kom i kontakt med en lärare i årskurs sex. Vattenskolan hittade jag genom en arbetsannons, i den stod det att skolan har datorer till alla elever. Jag kollade upp skolan på internet och fick tag i en mellanstadielärare som ställde upp.

### **Genomförande**

Intervjuerna genomfördes på lektionstid vid fyra olika tillfällen. Skogsskolan har ägt rum 2011-11-21 i årskurs tre och 2011-11-24 i årskurs sex. Intervjuerna på Luftskolan gjordes 2011-12-20 i en årskurs sex. Intervjuerna på Vattenskolan gjordes 2011-12-21 i en åldersblandad klass i mellanstadiet. Innan intervjuerna ägde rum delades medgivandeblanketter ut för att tas hem och få medgivande av föräldrar. Innan jag började intervjuerna berättade jag att intervjun kommer att spelas in och frågade om det var okej, ingen motsatte sig det. Jag utgick från mina förberedda frågor även om jag lät gruppen styra samtalen om de olika frågorna och kunde då ställa följdfrågor i samtalet med de intervjuade. Intervjuerna varierade i tid beroende på vad eleverna gav för svar och hur benägna de var att diskutera dem. De flesta låg runt 15 min men en varade i 32 min. Efteråt transkriberade jag intervjuerna för att underlätta analysen av det eleverna svarat på frågorna.

### **Begränsningar**

IKT är ett stort område och kan inkludera allt från papper och penna till OH-apparater. Det är egentligen allt som hjälper människan att kommunicera. Men jag har valt att begränsa mig till internet och sociala medier, i detta räknar jag också spel, så kallade MMORPG. Jag har inte gjort någon skillnad på formellt lärande i skolan och informellt lärande på fritiden utan ser båda som tillfällen till lärande.

Antalet klasser och intervjuade elever begränsas av den tidsåtgång jag har för att skriva detta examensarbete och tillgång på skolor som säger sig ha tid att ge mig för min undersökning. En begränsning har även varit medgivandeblanketterna, eleverna har inte lämnat in dem i tid eller inte fått medgivande av föräldrar vilket har gjort mitt underlag mindre än om hela klasser kunnat vara med i undersökningen.

### **Metoddiskussion**

Jag har valt intervjuer som metod för att kunna få del av elevernas tankar om deras lärande via internet och sociala medier. Intervjuer är till skillnad från enkäter lämpade för att ta reda på vad någon tycker eller tänker om något. Esaiasson et al. (2006:255) skriver att samtalsintervjuer handlar det om att kartlägga uppfattningar om något. Det kan också vara för att gå djupare i en viss fråga och förstå människors tänkande. Elevers tankar om något är svårt att förutse och därför är en enkätundersökning inte det bästa sättet att göra denna undersökning på. Enkätundersökningar eller frågeundersökningar som Esaiasson et al. (2006:280–298) kallar dem har förutbestämda frågor och svar och det är generaliserbara resultat som man är ute efter. I enkätundersökningar är det lättare att se mönster som i sin tur gör det lätt att se hur ofta ett visst svar används. Det i motsats till samtalsintervjuer där oväntade svar och djupare reflektion kommer fram men däremot är det svårare att generalisera svaren.

I termer av kvalitativ och kvantitativa undersökningar som används i vetenskapliga sammanhang är en frågeundersökning ofta en kvantitativ undersökning och en samtalsintervju en kvalitativ. Esaiasson et al. (2006:256) menar att kvalitativa undersökningar letar efter kvalitéer i svaren och sådana är inte lika strukturerbara. Kvantitativa undersökningar letar efter svar hos stora mängder personer för att kunna jämföras och ofta presenteras och analyseras genom siffror. Men författarna menar att använda kvalitativ- och kvantitativa undersökningar som begrepp kan vara missvisande de använder hellre begreppen samtalsintervju och frågeundersökning eftersom det ger en bättre bild av det man gör. Sedan menar de att det en frågeundersökning inte måste innehålla flera personer än i en samtalsintervju och att samtalsintervjuer inte blir en kvantitativ undersökning om man skulle öka antalet intervjuade personer ökar. I min undersökning där jag använt mig av samtalsintervjuer har svaren var likartade från de intervjuade vilket man kan se i mitt resultat, däremot kan jag inte i förväg ha vetat vad eleverna svarar på mina frågor och en enkätintervju med givna svarsalternativ är då utesluten i detta sammanhang. Sedan så har de intervjuade svarat olika mycket på mina frågor och diskussionen mellan dem och mig så har det kommit fram sådant som endast kommer fram om man frågar och pratar med en person.

# Litteratur genomgång

## Teoretisk anknytning

Internet och sociala medier bygger på att man interagerar med andra människor genom att dela information, redigera texter och genom kommunikation. Därför har jag utgått från det sociokulturella perspektivet på lärande när jag undersöker elevers tankar om deras lärande via internet och sociala medier. Det sociokulturella perspektivet utgår från Vygotskij teorier om lärande. Utgångspunkten för Vygotskij var att människan både var en biologisk varelse och en kulturvarelse. Den biologiska varelsen utvecklar sina kroppsliga egenskaper från födseln. Människan lär sig gå, stå, springa och denna utveckling är till stor del styrd av biologiska processer och ser likadan ut runt om i världen. Det som skiljer oss åt är kulturen vi föds in i. Det är i kulturen som vi lär oss det som inte är biologiskt. För Vygotskij var språket den viktigaste nyckeln till den sociokulturella utvecklingen. Det är först när barnet börjar kommunicera som den blir en del av det samhället som den föds in i. Språket såg han som ett kollektivt redskap där information, kunskap och samhällets erfarenheter låg lagrade. Han menade att på samma sätt som en spade är ett redskap för att gräva ett hål i marken är språket vårt redskap för att formulera tankar och kunskap och för att kunna kommunicera det med omvärlden (Säljö, 2005).

Computer Supported Collaborative Learning – CSCL kombinerar det sociokulturella perspektivet på lärande och samarbete genom datorer. Detta är nytt inom datoranvändandet inom lärande. Datoranvändandet har följt tidsandan och de olika synsätten på lärande som funnits. ”The learning sciences as a whole have shifted from a narrow focus on individual learning and to an incorporation of both individual and group learning, and the evolution of CSCL has paralleled this movement”(Stahl, Koschmann & Suther, 2006:411).

Tidigare försök att använda datorer i undervisning kan enligt Stahl et al delas upp i fyra grupper: computer-assisted instruktions, intelligent tutoring system, Logo as Latin och CSCL: Det första användandet av datorer: computer-assisted instruktion byggdes på en behavioristisk syn och var dominerade på 1960-talet. Det var tänkt att lärandet skulle uppstå genom memorering av fakta som var nerbrutet i logiska delar. Delarna skulle sedan spelas upp för eleven som sedan fick träna sig fram till rätt svar. Det andra användandet av datorer i utbildningen: intelligent tutoring system byggde på kognitiv filosofi och förkastade behaviorismen. Detta eftersom den inte reflekterade över hur elever tog till sig kunskap och omvärderade den utifrån sina erfarenheter. Dataprogram togs fram som svarade på de typiska fel som elever gjorde i sitt tänkande. Det tredje användandet av datorer i utbildning kom på 1980-talet. Logo as Latin och byggde på en konstruktivistisk syn på lärande och menade att kunskapen skulle byggas av eleven själv. Den sista och senaste är CSCL och bygger på ett sociokulturellt perspektiv, där elever tillsammans med andra genom kommunikation lär sig. Målet är att ge möjligheter för elever att dela och bygga kunskap tillsammans (2006:413).

Stahl et al. (2006) skriver att datorer har blivit viktiga i alla led i utbildningssystemet och utanför. Politiker och skoldistrikt runt om i världen har satt upp mål för att öka tillgången till datorer och internet. Samtidigt har teorier om att lärande i grupp ökat de senaste åren. CSCL försöker att kombinera dessa två. CSCL uppstod på 1990-talets där lärande var

individuellt. Med internet på frammarsch, såg man att det fanns en potential att med internet koppla ihop människor. CSCL bygger på att elever samverkar för att lösa en uppgift, läraren ska finnas till hands för att motivera och guida eleverna genom arbetet. Lärandet sker genom interaktion mellan deltagarna, genom att ställa frågor, driva frågeställningar, lära av varandra och se hur andra lär sig. Stahl et al. skriver även att inom CSCL så är inte alltid online Communitys det sätt som man lär sig bäst. De menar att datorn även är ett verktyg i "face-to-face" samverkan. Med utgångspunkt i en modell eller en delad presentation kan elever diskutera tillsammans framför datorn. Lärandet kan även ske genom att elever surfar på internet efter information, diskuterar och samlar information som de sedan presenterar (Stahl, Koschmann & Suther, 2006:409-410).

Människan som biologisk varelse har inte förändrats mycket sedan vår uppkomst. Vi är lite längre, mindre håriga och lever i genomsnitt längre än tidigare. Trots dessa minimala förändringar har vi förändrats intellektuellt. Det ska dock inte ses utifrån vår biologi utan de redskap och verktyg som vi skapat. Med hjälp av de redskap har vi skapat en kultur där vi har byggt in hjälpmedel som hjälper oss att hantera världen och övervinna våra brister. Vi har också skapat system som får oss att samarbete med varandra t.ex. skolor, fabriker, sjukvård mm. Säljö (2000) kallar detta för lärande i ett sociokulturellt perspektiv. Med kultur menar Säljö idéer, värderingar, kunskaper och andra resurser som människan har kommit över genom samspel med världen omkring. I denna kultur ingår även redskap – artefakter. Dessa artefakter är omkring oss hela tiden. Det du läser nu, datorn jag skrev detta på, bilar, papper, internet är exempel på artefakter. På så sätt menar Säljö att materiella resurser och utveckling av idéer och kunskaper gå hand i hand.

Säljö bygger sina teorier på Vygotskijs men är speciellt intresserad av lärandet via de artefakter som människan har skapat. Han skriver i sin bok *Lärande i praktiken* (2000) att: "Som art är människan läraktig. Faktum är att detta är ett av hennes mest utmärkande drag: förmågan att ta vara på erfarenheter och använda dessa är framtida sammanhang" (s.13). Han skriver även att lärande äger rum både bland individer och kollektivt. Lärande är också lärande av sin tid. Historiskt och kulturella villkor spelar roll vad vi lär oss. Teknisk och social utveckling har betydelse för vad vi anser vad som är värt att lära och hur vi får tag i informationen, hur vi skapar kunskaper och vilka färdigheter vi lär. I ett samhälle som inte har utbyte med omvärlden behöver de inte lära sig andra språk. Det är först när behovet blir så stort att det påverkar samhället i stort som språkliga färdigheter blir nödvändigt för större delar i samhället (Säljö, 2000:13–14).

Vad och hur mycket vi lär oss förändras också av de kulturella omständigheterna, även sättet vi lär oss på förändras. Säljö (2000) menar att sättet vi lär oss på har påverkats av våra sociala och kulturella omständigheter. Han ger ett exempel på ett samhälle som inte har ett skriftspråk. I denna talspråkskultur läggs en stor del av tiden på att memorera för att lära sig utantill. Genom att memorera och berätta vidare till nästa person som i sin tur får memorera förs kunskap vidare. Idag skulle man tycka det var slöseri med tid. Vi har böcker vi kan läsa för att ta reda på det vi vill och vi behöver inte memorera allt vi ska kunna. Även om vi kan läsa så påverkar vårt sociala sammanhang det vi läser. Vi förstår det vi läser utifrån våra egna erfarenheter och tidigare kunskaper. Säljö (2000) menar att för att förstå en lagtext måste man inte bara kunna läsa utan även förstå innebörden av begrepp i lagtexterna och kunna koppla dem till verkligheten. Vad som är viktigt att lära sig kan inte reduceras till en fråga hur vi fungerar i hjärnan, utan vi måste även ta hänsyn till vilken tid vi lever i. De resurser och krav som ställs på oss människor i ett samhälle har således lika stor betydelse för vad som är väsentligt att lära sig.

I Vygotskijs sociokulturella perspektiv finns det vissa begrepp som är viktiga i detta perspektiv och här nedan kommer jag förklara dessa.

### **Mediering**

Mediering är grundläggande för det sociokulturella perspektivet. Med mediering menas de hjälpmedel eller redskap som människan har till sitt förfogande för att utvecklas och lära sig. Vygotskij delade upp dem i fysiska och psykologiska. Fysiska kallas även för artefakter. De psykologiska kallas även för språkliga redskap (Säljö, 2005:18).

### **Artefakter**

Artefakterna i ett sociokulturellt lärperspektiv är de resurser som vi har tillgång till för att förstå och handla i omvärlden, både intellektuella och fysiska redskap. I artefakterna som människan skapar ligger inbyggd kunskap och information (Dysthe, 2001), (Säljö, 2000). Artefakternas inbyggda kunskap gör att vi inte behöver memorera, vi kan läsa en bok för att lära oss om ormar, vi behöver inte memorera hur vi bygger hus. Kunskapen om ormar finns i böckerna och hur vi bygger hus finns i ritningar och instruktioner som är nedskrivna. Det är bara för oss att ta fram dem när vi behöver. Det gör att när människan föds behöver den inte uppfinna det som är redan uppfunnet. Bara att plocka fram, på så sätt kan människan utveckla nya kunskaper med hjälp av artefakterna som redan finns där.

Säljö beskriver artefakter så här: "Vår förmåga att lyfta tunga objekt, att bearbeta sten och trä eller förflytta oss är inte längre beroende av våra egen fysiska uthållighet eller styrka. Inte heller är vår förmåga att bevara information, multiplicera eller lösa manuella och intellektuella problem längre beroende av vad vi kan utföra med vår egen mentala förmåga. Också här finns artefakter som papper och penna, kulram, miniräknare, fickminne, datorer, tumstock, vinkelhakar och tusen andra tankestöttor som tar över en del av de kognitiva och fysiska funktionerna." (Säljö, 2000:234).

### **Språkliga redskap**

Vygotskij menade att vi använder psykologiska redskap för att tänka och kommunicera och att språket är den viktigaste artefakten. Språket utgör en grund för människans kultur, genom att kunna beskriva sin verklighet i begreppsliga termer kan människan jämföra och lära av varandra. Språket hjälper oss att skapa en mening, genom det kategoriserar och ordnar vi de erfarenheter vi har. Vi kan med hjälp av språket dela med oss av våra erfarenheter för att hjälpa andra eller för att själva få hjälp. Språket är den artefakt som människan har haft störst nytta av och är inbyggd i alla andra artefakter. För att förstå hur man använder en mobiltelefon måste man förstå begreppet mobiltelefon, knapp eller vad touch skärm har för innebörd (Säljö, 2000:34) Språket är grundläggande i läroprocessen, genom att kommunikation är en förutsättning för allt lärande och utveckling enligt Dysthe (2001). Barnet lär sig genom att lyssna, härma och tala med andra, genom detta lär de sig också vad som är intressant och vad som är värdefullt i den kultur som de lever i.

### **Närmaste utvecklingszonen**

Till skillnad från Piagets teorier om lärande som bygger på olika stadier där utvecklingen styrs av inre biologiska processer bygger Vygotskij inte på detta. Han utgick från att interaktion mellan människor styrde utvecklingen. Han menade att utveckling och lärande uppstår i alla situationer. Den kunskap människan har, har den fått igenom interaktion med andra människor. Genom att människan sedan använder det som en egen del av sina

tankar blir det dess egen kunskap och samtidigt är det en del av den kollektiva kunskap som människan har (Säljö, 2000).

Enligt Vygotskij skulle människan ständigt utvecklas och förändras genom att vi i varje samspel med en annan människa skulle ta över och ta till oss ny kunskap. Det skulle innebära att människan inte bara ses som en bärare av kunskap eller kognitiva strukturer. Människan ska alltid vara på väg mot att ta till sig ny kunskap med stöd av det den kan och i mötet med andra utveckla denna kunskap. (Säljö, 2000:120) Det är vad Vygotskij kallade proximala utvecklingszonen. Han definierade denna utvecklingszon som ”avståndet” mellan vad en individ kan prestera ensam och utan stöd å ena sidan, och vad man kan prestera ” under en vuxen ledning eller i samarbete med mer kapabla kamrater” å den andra. (Säljö, 2000:120).

Säljö (2000) skriver att i vardagen och i skolan finns det många situationer som vi inte kan genomföra även om vi förstår och kan följa med i ett resonemang, men att genomföra dem själva kan till en början vara svårt. Det är först efter med handledning som vi kan genomföra det själv. Utvecklingszonen är det som någon kan uppnå utifrån vad personen kan och behärskar sedan tidigare. Det är inte den enskilde individen som står för kunskap utan den delas mellan människor och artefakter. Tillsammans så finns det en kollektiv kunskap som behövs för en helhetsförståelse enligt Dysthe (2001). Olga Dysthe (2001) skriver att det sociokulturella perspektivet bygger på konstruktivistisk syn men betoningen är inte på vad individens egen konstruktion av kunskap, utan att den konstrueras genom samarbete i en kontext. Hon menar därför att lärande sker i samarbetet och interaktionen. Allt lärande har en ”situation” antingen i interaktionen mellan människor eller i samspel med fysiska verktyg t.ex. datorer – artefakter.

## **Tidigare forskning**

### **Datorer**

Alexandersson, Linderöth & Lindö (2001:13) skriver om tre aspekter som lyfts fram i IKT-utvecklingen i skolan. De tre är inlärningsaspekten, arbetslivsaspekten och demokratiaspekten.

Inlärningsaspekten: Användandet av datorn i skolan har ökat variationen av arbetssätten i skolan och förändrar arbetssätten. Relationen mellan elever och lärare har förändrats och ger nya möjligheter till barn med särskilda behov.

Arbetslivsaspekten: Skolan förväntas att förbereda elever för deras framtida yrkesliv. I yrkeslivet är det oundvikligt att komma i kontakt med datorer och IKT.

Demokratiaspekten: Eftersom alla kommer att komma i kontakt med IKT som medborgare har skolan ansvar för att alla elever oavsett bakgrund har tillgång till en likvärdig utbildning av datorer och IKT.

”Barns tankar om sitt eget lärande via IKT varierade beroende på hur långt de kommit i sin utveckling och hur medvetna de var om sitt eget lärande. [...] Här kan man identifiera två olika kategorier när det gäller barnens uppfattningar om lärandet, dels ”lära om” datorn och dels ”lära via” datorn” (Alexandersson, Linderöth & Lindö, 2001:63). Lära om datorn menas att lära sig använda datorn. Samband mellan att inte kommit långt i utvecklingen och denna kategori var hög. Dessa barn ansåg att de lärde sig att sätta på datorn, att starta olika program och att trycka på tangenterna. De som kommit längre i sin utveckling fanns i kategorin lära via datorn. Dessa barn menade att datorn var till hjälp att

ta reda på faktakunskaper. Många menade även att de lärde sig att läsa, räkna och skriva (2001:62–63).

### **Spel**

Alexandersson, Linderoth & Lindö (2001:59) skriver att i datorspel är det lättare att se sambanden och orsakerna av spelarens handlingar om fenomenet är känt sedan tidigare. De tar upp ett exempel om årstidsväxlingar i ett spel och det förstås av barnen i studien eftersom de har en erfarenhet av det sen tidigare. De kopplar det till exempel till sin födelsedag och jul. Denna typ av spel Alexandersson et. al refererar till är spel som är utvecklade för att vara pedagogiska. Tyvärr finns även begränsningar med denna typ av spel. I spelets design uppstår problem med spelets ”regler” eftersom det finns förutbestämda rätta svar eller lösningar. Barns uppfattningar om vad som ska göras i spelet är också en begränsning av lärandet i det. Bristen på förståelse om vad spelet går ut på och bristen i designen av spelen leder till att barn tar till ”trial and error” metoden som går ut på att de klickar runt och prövar sig fram tills dem kommer vidare i spelet.

Det finns andra typer av spel som i media ofta framställs som orsaken till mycket av det våld som finns i samhället. Det är spel av typen MMORPG. ”De förmodade negativa hälsoeffekterna har dominerat debatten kring ungdomars spel på nätet. Men det finns knappt några belägg för att datorspel skulle ha negativa hälsoeffekter (Lager och Bremberg 2005). Under senaste år har däremot forskning uppmärksammat spelandets positiva inlärnings-, färdighets- och kunskapsmässiga effekter i och utanför skolan.” (Åkerlund, 2011:32).

Åkerlund (2011) skriver att modern forskning på MMORPG-spel snare fokuserar på de inlärnings och kunskapsmässiga effekter som dessa spel har. Rollspel på nätet har grunden i att de är sociala och att du skapar en gemenskap med de andra spelarna. Linderoth & Olsson (2010:38) har intervjuat WoW-spelare om deras upplevelser av spelet. Av deras intervjuer framgår att de spelande ungdomarna har en bild av denna spelkultur online som en global arena där du möter människor från hela världen. Spelet ger chanser till erfarenheter och bekantskaper från alla delar av världen. Linderoth et al skriver att bekantskaperna ger en möjlighet att komma globala händelser närmare och göra det mer personligt genom de bekanta som de träffat online. Spelarna få en unik inblick i konflikter, naturkatastrofer och vardagsliv i andra länder tack vare dessa kontakter i WoW. Linderoth & Olsson (2010) berättar om en spelare, Jens som intervjuade estniska lärare till ett skolarbete som han träffat online. Linderoth & Olsson skriver att möten med människor från världens olika länder innebär att spelare kan tillägna sig kunskap om de olika kulturer de möter genom spelet. De har möjlighet att utveckla sina språkkunskaper genom spelet och berättar om Per som spelade Final Fantasy XI under en period. Under denna period försökte han att lära sig japanska eftersom han spelade tillsammans med japaner (2010:34).

### **Internet**

Nilsson, Stanne, & Andersson (2011:111) menar att om elever får uttrycka sig multimodalt i skolan är det en möjlighet för vuxna och unga att närma sig varandra. Det multimodala gör att de unga har en möjlighet att göra sina röster hörda på ett sätt som det inte gjort tidigare. Det innebär också att lärare måste förstå och lära sig det nya språket och de redskap som unga redan använder sig av. Nilsson et al. menar att om detta lyckas så kommer vuxna att förstå vad barn och unga i samhället har för ståndpunkt i olika frågor, vad de kämpar med, vilka intressen som de har och vad deras kompetenser och

ambitioner är. Nilsson et al. beskriver begreppet multimodal som olika typer av verktyg för kommunikation som bild, text, ljud och musik. De ser att möjligheten att kommunicera genom digitala medier har gjort det enklare att använda ett multimodalt uttryck. Nilsson et al. (2011:123–124) skriver att om vi vidgar gränserna för hur man förstår kunskap och lärande kan vi införa nya digitala resurser i skolan, redskap som spel, bloggar, film och virtuella världar som redan idag används och utvecklas av ungdomar och barn. Jonsson (2011:206) menar att unga har en bättre digital kunskap än vuxna runt dem men att skolan har ett ansvar att lära ut digitalt ansvar, kritik och kreativitet. Hon menar att vardagen i de nätbaserade miljöer som unga rör sig i skiljer sig från skolans formella lärmiljö. Det som framför allt skiljer sig är frågor kring makt, regeltolkningar och auktoritet och att det därmed är en fråga om samspelet mellan ungas formella och informella lärande ska minskas.

”Det anses allt mera angeläget att barn i förskolan och skolan får de kunskaper och verktyg som behövs för att kunna hantera och tolka det ”brus” av information som den nya tekniken för med sig” (Alexandersson, Linderöth & Lindö, 2001:12)

Åkerlund (2011:27) anser att barn och unga har starka relationer till utbildningssystemet men samtidigt så är kunskapen om ungas fritid och nätvanor en dold utvecklingsresurs och att de saknar vad han menar är nödvändiga kunskaper i detta område. Det är en viktig resurs för aktivt lärande och kan användas för språkinläring, personutveckling och för kunskap och demokratifostran och skulle barn och ungas entusiasm för textproduktion och kommunikation föras över till skolan skulle skolan vara en vinnare. Det mesta av det som produceras och sker i bloggar och andra sociala medier som Facebook, Bilddagboken och WoW har en förklaring i deltagarna agerar ur ett socialt behov (Åkerlund, 2011:28). ”Alla lärare har vid något tillfälle hört eleverna argumentera så här: ” Du förstår ändå...”, underförstått att ”jag vet ju att du redan kan det här svaret och därför har jag svårt att bortse från det när jag ska skriva om det”. En text på nätet skapar helt andra förutsättningar när det gäller elevens mottagarperspektiv. Samtidigt måste man inse att publiceringen i ett offentligt rum på internet innebär ett utlämnande.” (Åkerlund, 2011:31–32). Åkerlund skriver att arbeten som eleven publicerar på nätet hittar nya mottagare än läraren. För att motivationen att producera arbeten i skolan ska hållas uppe krävs det att eleven har en emotionell koppling till läraren eller att betygssystem motiverar eleven att fortsätta. De emotionella banden och kopplingen till betygssystem skulle sättas åt sidan vid publicering på nätet, detta eftersom eleven skulle finna motivation i att andra läser det som skrivits.

Mikael Alexandersson är professor vid institutionen för pedagogik och didaktik vid Göteborgs universitet och har i sin forskning tittat på hur elever och lärare förändrar arbetet i skolan när IKT kom in i skolan. Han har tittat på samband mellan informationssökning, källkritik och lärande. I en intervju i boken *Från wikis till mattefilmer* (2009) av lärarförbundet, säger Alexandersson: ” – Vi förändrar betingelserna för att söka, bearbeta och sammanställa information, när vi använder Wikipedia. Det har en revolutionerande inverkan på lärsituationer” Alexandersson menar att den normala situationen för lärande är att den är fördefinierad, en lärare eller en läromedelsförfattare introducerar ett område som ska studeras. Denna person har valt ut vilka begrepp som är viktiga och i vilken ordning de ska presenteras. Detta har nu förändrats. Det är nu eleven som väljer vad de ska lära sig, vad de tycker är viktigt. Eleven bedömer vad som ska tas med eller inte och gör ett urval av fakta som finns till hands. Alexandersson säger att



detta är något som eleverna vanligtvis inte förbereds inför och är en annan typ av kognitiv aktivitet i skolan.

På frågan vad som förändras i skolan och vad som händer med elever och lärare när alla har tillgång till ny teknik, digitala medier och kommunikation via nätet svarar Alexandersson att fyra saker berörs: interaktivitet, socialitet, intimitet och mentalitet. Interaktionen i lärande situationer förändras när infrastrukturen gör det samma. Det finns alltid samspel mellan elever och elever och lärare. Elever som samarbetar framför en dator talar på ett visst sätt, de har en fysik närhet men har ingen ögonkontakt. Han menar att de förhandlar på ett visst sätt i denna situation som de annars inte skulle göra. I detta samarbete turas de om att hålla i datormusen, vem som ska skriva, vem som pekar på skärmen. Detta frambringar ett socialt mönster och reaktioner som gör att eleverna lyssnar, värderar och förhandlar om och med varandra. De förhandlar med varandra vilka sidor de ska gå in på, vad som ska skrivas och hur de ska redovisa sitt arbete.

I en studie som Augustsson & Hellström (2010) har genomfört i gymnasieskolan så är sociala medier och Web 2.0 är elementära i elevernas lärande och vardag. Detta genom att de kommunicerar och interagerar med varandra genom de sociala medierna. Eleverna i studien hade vissa negativa åsikter om att ha en egen dator i skolan. Främsta skälet var att de ansåg att man blev störd om en klasskamrat inte gjorde sin uppgift utan gjorde annat. Studien visar en huvudsakligen positiv bild av att ha en egen dator i undervisningssyfte. De intervjuade tyckte att de hade bättre kontroll över sitt eget lärande och att datorerna gjorde det enkelt att komma åt information via Hjärntorget som var deras lärplattform. Den enkla åtkomsten såg de som viktig för sitt lärande och ville att Hjärntorget användes i flera ämnen.

## **Resultatredovisning**

Resultatet kommer att redovisas varje skola för sig. Skogsskolan är uppdelad i årskurs tre och sex. Luftskolan intervjuade jag endast en klass. Vattenskolan är inte uppdelad i årskurser, eftersom de inte är indelade i årskurser utan arbetar åldersintegrerat. Efter intervjuerna har jag transkriberat intervjuerna och lagt in dem i resultatet. Det uppdelade efter frågorna i intervjun, även om eleverna inte varit med i samma grupp har de ändå svarat på samma frågor, vissa frågor skiljer sig beroende på samtalen med eleverna fortskred under intervjun. Svaren presenteras så korrekt som möjligt för att behålla det så äkta som möjligt, jag har alltså inte ändrat det från talspråk till skriftspråk.

### **Skogsskolan**

#### **Årskurs 3**

I denna klass var det totalt 17 elever. Vid undersökningstillfället hade 9 elever lämnat medgivandeblanketter varav 1 inte fick vara med för målsman. Dessutom var också 1 av eleverna sjuk vilket gjorde att totalt var det 7 elever med i undersökningen.

Eleverna i årskurs tre använder främst internet till att spela spel på olika spelsidor och att hitta fakta. Youtube är en av de sidor på internet som alla uppger att de besöker. För att hitta fakta används Google och Wikipedia. Många av de spel som de spelar är så kallade MMORPG spel, däremot används inte alltid funktionen i spelet att kommunicera med andra. Skillnaden på vad de gör hemma och i skolan är liten, de spelar även spel i skolan. De uppgifter som de refererar till är att vara inne på Hjärntorget. På Hjärntorget så är

uppgiften att skriva PIM till olika lärare. Eleverna tycker det är tråkigt och ser inte mycket nytta med det.

Vad brukar ni göra på internet?

*Ron - Brukar gå in på hajar och sånt åå gå in på leksaker och bilar och allt.*

*Ginny - Youtube!*

*Bill - Jag brukar vara på Youtube också och ett spel som heter GThotel.*

*Ginny - Jag brukar inte vara på Youtube så ofta, jag spelar spel.*

*Ninni - Spelar eller loggar in på Hjärntorget*

*Moa - Spela!*

Vad är det för spel?

*Ginny - Man chattar men folk jag är vänner med.*

*Ninni - Spelo.*

*Moa - Olika.*

Vad är GThotel för spel?

*Bill - GT hotel de e ett spel där man är en avatar ... inte en avatar avatar som i filmen utan man är en gubbe som man kan styla sitt hår och göra såna saker och göra olika uppdrag..*

I skolan vad använder man datorn till?

*Ginny - Brukar också spela.*

*Ron - Göra någon uppgift..*

*Ninni - Forskning om typ växter eller fåglar.*

Vad för uppgift?

*Ron - Skriva till någon... någon lärare. Sen brukar jag gå in på hajar eller spela eller nått...*

Och du?

*Bill - Ja efter uppgiften som Mats ger oss så brukar jag vara inne på Youtube eller Panfu eller gt hotell.*

Vad är Hjärntorget? Vad gör man där?

*Moa - Det är en sån man kan skicka Pim på .. det är som Facebook fast utan spel*

*Fred - Som Facebook fast sämre, inga spel.*

*Bill - Det är vart man kan skriva Pim åt varandra, och Pim är som sms.*

Vad de lär sig via internet är framför allt fakta men även att lära sig att skriva. Dels för att det är lättare att skriva på datorn eftersom de kan se bokstäverna direkt och att blir rätt och snyggt på en gång. De uppger även rättstavningsprogram som en stor hjälp. Rättstavning som idag ofta är inbyggda på olika sätt på internet.

Kan man lära sig nått av att vara på internet?

*Ginny - Vet inte.*

*Bill - Man kan gå in på Wikipedia för att leta information och på Youtube så lärde jag mig att göra lysande vatten. Och jag kan också lära mig hur man spelar på Keyboard för de spelar in hur man gör det och så stoppar jag videon och sen gör det och sen så spelar jag det.*

*Ron - Bill, du har också gått in på hajar.. med mig och Fred en gång gå in på Megalydon eller vithaj gick du in på en gång. Om jag vill gå in på hajar så kan man gå in och läsa om det.. fast jag vet redan det mesta..*

*Ninni - Man kan lära sig fakta, nyheter. Man kan se nyheter på svtplay och så tror det heter Sveriges radio.*

*Skriver typ växter på Google så står det hur mycket som helst.*

Vad lär man sig av att titta på nyheter?

*Ninni - Man lär sig nyheter.*

*Moa - Man lär sig vad som händer runt om i världen .*

*Ninni - Och vad som händer i Sverige.*

*Fred - Det där med att släppa ut oljan t.ex.*

Men om ni tänker på läsning och skrivning och kan man lära sig något av det på internet?

*Ron - Ja, Man ser ju alla knapparna och siffrorna och allt vad det är. Om man trycker på det så kan man lära sig hur man ska skriva det sen. Typ och om man går in på nått så kommer det upp och så kanske man ska skriva det i en berättelse eller nått.*

*Bill - Man kan välja någonting man vill skriva om så går man in på Google eller Wikipedia och så skriver man det vad man vill skriva om och så kan man skriva det på papper.*

Att eleverna har fått lära sig i att vara kritisk i sitt informationsinhämtande har jag inte sett i mina intervjuer med eleverna. De har en uppfattning om att allt som finns på nätet inte är sant. Men direkta redskap hur man ska hantera information som man hittar på Internet finns inte.

Ni brukar söka information, hur vet ni det som står är sant? Vet man det?

*Fred - För det är internet.*

*Bill- Nä.. jag hoppas.*

*Ginny - Inte allt.*

När blir du misstänksam?

*Ginny - Öö man märker det om det stämmer... det här kan inte va sant.*

*Bill- Jag vet, science fiktion..*

*Ron - Jag gick in på aliens och jag tror inte det var sant. Det var en kille som sa att aliens hade tagit han. Tagit han på natten eller morgonen och opererat in en glasbit i benet. Han ska att han typ var gift med en alien... Skit konstigt.*

Om det är en text om hajar.. Hur vet man att det är sant och inte det är någon som suttit och ljugit ihop en text?

*Ron – Såklart! det är hajar! det är alltid sant!*

*Bill - Om man just vill skriva om det och vet mycket om det och vill veta mer om det så kan man misstänka om det är lies...*

## Årskurs 6

I denna klass var det totalt 27 elever. Vid undersökningstillfället hade 16 elever lämnat medgivande blanketter varav 3 inte fick vara med för målsman. Vid intervjutillfället var det 8 elever tillgängliga för att intervjuas eftersom de andra var på en annan plats än i klassrummet.

Eleverna i årskurs 6 på Skogsskolan använder sociala medier i större utsträckning i hemmet än vad de i årskurs 3 gör. I skolan är det ingen skillnad på vad de använder internet till, utan det är främst till att söka efter fakta. Den populäraste att vara inne på fritiden är Youtube, Wikipedia även om Facebook och spel är en stor del av deras Internetvanor.

Vad gör ni på internet hemma?

*Lars - Brukar gå in på Youtube och Wikipedia och ibland... ok kan inte mer.*

*Zana - Jag brukar också gå in på det också, det finns det olika onlinespel typ go supermodel och sånt.*

*Sara - Jag brukar spela rollspel på en sida som heter you.nu och så brukar jag vara på Youtube och Spotify.*

*Janet - Jag brukar vara på Youtube, Wikipedia, gotlib och mangan reader och läser manga och beställer böcker, lyssnar på musik och lär mig mer.*

*Elvin – Facebook.*

*Tyra – Spelar spel, go supermodel.*

*Robin – Facebook eller Youtube.*

*Elvin – Ja och Youtube.*

*Ella – Twitter och spelar spel.*

Vad gör man på Facebook?

*Elvin - Chattar med kompisar kollar vad de gör ... kollar läget.*

*Robin - Aaa samma här.*  
*Sara - Kollar på vad folk gör, lägger ut bilder, kollar på statusar.*  
*Zana - Kollar på andras bilder och spelar och så.*  
*Lars Inte jag, har inte Facebook. Jag har men aldrig gått in på det.*  
*Sara - Det har du visst, du har addat mig!*  
*Lars - Ok, en gång innan jag visste åldersgränsen.*

Vad gör man i skolan på Internet?  
*Ella - Typ skriver*  
*Elvin - Kollar på typ nyheter och sånt*  
*Ella - Kollar Wikipedia letar info om man ska skriva uppsatts*

Leta information gör i skolan.. inget annat?  
*Ella - Ja*  
*Elvin - mm*  
*Elvin - Ibland får vi spela*  
*Ella - Gå in på burkar inte så himla roligt*

Vad är det för typ av spel på burkar?  
*Elvin - Typ inte roliga, typ bebisspel...*

Använder ni Internet på samma sätt hemma som i skolan?  
*Janet - Njä*  
*Zana - Nä*  
*Lars - Nä man får inte gå in på Facebook i skolan.*  
*Sara - Men det gör man ju i alla fall.*  
*Lars - Hälften av hela klassen har Facebook även om man inte ska ha det.*  
*Sara - Mer än hälften faktiskt.*

Det eleverna anser att de lär sig är främst faktakunskaper och språk. Fakta de hittar genom att de söker på Google eller Wikipedia. Vissa använder även Facebook för att leta reda på information även om det är inte så vanligt. Youtube används mest för att titta på film av olika slag som har med deras intressen att göra. Eleverna resonerar även att Youtube kan användas för att lära men då främst till praktiska saker.

Kan man lära sig nått av att vara på Facebook?  
*Lars - Nä*  
*Janet - Ja, man kan lära sig hur ändra är och hur de har det så.*  
*Sara - Kompisar, familj... vänner.*  
*Zana - Man kan läsa sig om olika saker som länder om man söker på sökrutan på t.ex. Spanien så kommer det upp... Spanien historia eller nått.*

På Facebook?  
*Zana - I sök så kan man söka på nått så kan man skriva Spanien så kommer det upp.*  
*Sara - Sidor som folk gillar och så.*  
*Zana - aaa*

Brukar ni göra det?  
*Zana - Ja...*  
*Sara - Ja, ibland brukar söka på djurens rätt det är en organisation som försöker hjälpa djuren och ta bort minkfarmar och sånt så genom dem jag få reda på mer grejer.*  
*Zana - Ja eller om man har en läxa från skolan så brukar jag gå in där.*  
*Lars - Brukar gå in på Wikipedia och så finns det en hemsida som heter qwiki.com och de läser en sida åt dig så det är, du skriver in vad som helst på Wikipedia och så kommer det upp, så läser de upp en sida åt dig. Så man hör någon berätta det åt dig.*

Skulle man kunna använda Facebook på nått sätt i skolan än det som ni två gjorde?  
*Lars - Nää tror inte det.*  
*Zana - Vet inte finns inte så mycket information...*

*Janet - Nää..*

Det är mest information ni söker? Till skolarbete?

*Sara - Ja mest Google.*

*Zana - Google eller Wikipedia.*

Ni tycker inte man kan använda Facebook, men Youtube?

*Janet - Nä.*

*Sara - Kan man men beror på...*

*Lars - Kanske, beror på om det är lärorikt en dokumentär, inte gå in och kolla på låtar eller nått.*

*Zana - Där kan man lära sig att göra nått inte så mycket information, hittar man inte där.*

*Sara - Då måste man veta vad det är man söker.*

Ser ni att man kan lära sig nått av att vara på Facebook, spela, Twitter..

*Ella - Engelska..*

*Elvin - På Youtube kan man läsa sig engelska bättre.*

*Hur lär man sig engelska på Youtube?*

*Elvin - Man hör andra prata.*

Jag frågade om olika sociala medier om de använder sig av dem. En av dem jag nämner är Flickr. En av eleverna har använt sig av det, detta samtal leder till en diskussion om internet vs. böcker, vad används internet och böcker till.

Flickr, vet ni vad det är?

*Sara - Jag har sett en video därifrån. Jag kollar bara på en video där hur man bygger en marsvinsbur.*

Så du vill lära dig att bygga en marsvinsbur, så gick du ur på internet? Varför lånar du en bok?

*Sara - Ja! måste veta vad jag ska ha för underlag jag fick inte ha trä för mamma för det går igenom och stinker...*

*Sara - Orkar inte gå till bibblan!*

Bekvämare att sitta hemma?

*Sara - Ja*

*Lars - Böcker behövs inte längre man se allt på internet...*

*Janet - Barn och unga är lata mer nu än förr i tiden, de sitter bara på internet.*

Om nu ni inte tycker böcker behövs längre. Vad är det för skillnad på att läsa en bok och läsa på internet?

*Janet - Jag tycker de behövs! De är bäst.*

*Lars - Allt finns inte på internet...*

*Janet - Böcker är mer ... de är skrivna av experter ... på internet kan vem som helst skriva vad som helst.*

*Lars - Man kan inte läsa en roman på internet bara fakta.*

Varför kan man inte läsa en roman på internet?

*Sara - Det är ju lika enkelt som på internet!*

*Lars - Fakta kan man läsa men romaner ... Varför ska man läsa på internet när man kan ha en bok??*

Vad tänker ni mer att man skulle kunna lära sig genom att vara på internet?

*Janet - Man skulle kunna lära sig mer om världens länder...*

*Lars - Istället för att gå och köpa tidningar så kan man gå in på internet och läsa dem gratis, och då lär man sig vad som har hänt gratis.*

Kan man använda sociala medier om man vill lära sig mer om världen?

*Janet - Nä eller jo, man kan chatta med folk från olika länder.*

*Zana - Ja fråga och sånt...*

*Sara - Jaa.*

Eleverna är medvetna om att det som finns på Internet inte alltid är sant. De har inte fått några verktyg hur de ska hantera att allt inte är sant. Eleverna har olika synsätt på detta

med källkritik och agerar därför olika i hur de gör för att kontrollera sanningshalten i informationen de hittar.

Är allt sant på internet?

*Lars - Nä*

*Sara - Nä*

*Janet - Nä*

*Zana - Nä*

Hur vet man att det är sant?

*Lars - Man dubbel kollar, att det inte bara en hemsida som skriver om det utan det är flera.*

Om ni nu använder Wikipedia, vad jämför ni det med?

*Janet - Min storebror visar mig ibland några andra t.ex. hemsidor och så står det helt olika den andra.*

Vad är sant om det finns en hemsida som säger en sak och Wikipedia säger en annan sak?

*Janet - Jag blandar mellan olika sidor.*

*Zana - Jag brukar jämföra med böcker... om det finns fakta böcker.*

*Lars - Jag brukar inte jämföra med Wikipedia för jag tror alltid det är rätt.*

Varför tror du allt är rätt på Wikipedia?

*Lars - För jag menar de som skriver, inte allt men jag kan veta vad som är rimligt, men att de som skriver där kan säkert, de har säker själv dubbelkollat.*

*Sara - Vem som helst skriva på Wikipedia!*

*Janet - Och ta bort...*

*Sara - Ja man kan ta bort sidor också så om någon skriver fel så kan man ta bort det, de smarta tar bort det dumma.*

*Lars - Ja och de dumma kan ta bort det smarta.*

*Sara - Ja och lägger de smarta tillbaka det smarta.*

*Zana - Man skapar så den här informationen själv och lägger ut det ...*

Om man skulle tillexempel lära sig om religioner, skulle man kunna använda social medier till det?

*Ella - Tror mest böcker...*

*Elvin - Ja*

*Tyra - Mm*

*Robin - Ja böcker.*

Varför är böcker bättre?

*Robin - Man får läsa och man vet källan, men Facebook så vet man inte vilken källa det kommer ifrån.*

Hur vet ni om det är sant det som står på internet?

*Ella - Om det är för fantasifullt så kanske man inte tror på det.*

*Tyra - Vet inte.*

*Elvin - Vet inte.*

Brukar ni jämföra med böcker? Eller litar ni bara på det och skriver ut?

*Robin - Joo, ibland.*

*Ella - Mm*

*Elvin - Nja, Brukar får min mamma eller min pappa om de har hört nått om det säger de nej så är det inte sant.*

Vad lär de sig av spelen de spelar? De anser att genom spel så lär man sig språk framförallt engelska. Genom online-spelen möter de folk de annars inte skulle ha mött. En elev berättar att i sitt rollspelande på nätet har hon blivit bättre på att skriva. I undervisningen används inte spel i någon större utsträckning men de vet att det finns mattespel på nätet.

Spel som ni spelar på internet?

*Janet - Jag spelar inget.*

*Lars - Jag brukar gå in sidor med gratis spel annars så brukar jag spela andra spel som man köper.  
Zana - Ja brukar spela från någon hemsida eller så köper vi spel och lägger in i datorn.  
Sara - Jag brukar rollspeala, asså det är inget spel man skriver mest och så brukar jag spel på Facebook, Farmville.*

Kan man lära sig något av spel?

*Lars - Aaa*

*Sara - Ja*

*Zana - Ja engelska mycket för det är mest engelska spel*

*Lars - Och så kan det vara ett matte spel t.ex. gånger så lär man sig det ungafaka har såna spel*

*Zana - ungfakta?*

*Lars - Det är en hemsida*

Lär mig sig något av att spela rollspel?

*Sara - Ja man lär sig skriva bättre, jag har rollspelat i fyra år snart och jag skriver jätte bra enligt alla andra som jag rollspelar med.*

*Zana - Man har iallafall bra fantasi.*

Skulle man kunna använda spel i skolan?

*Janet - Vi får bara gå på burkar.se*

*Lars - Och unga fakta.*

*Zana - Det finns matte spel på burkar.*

Har man interaktion med de andra spelarna?

*Robin - Ja det finns spel som är online och såna man spelar själv.*

Lär man sig bättre engelska av det?

*Robin - Ja..*

Bättre än i skolan?

*Robin - Nä..*

Vad är skillnaden på vad ni lär er i skolan och på internet?

*Elvin - Man lär sig nya ord i skolan och på spel lär man sig olika dialekter,*

*Robin - I skolan får man lära sig reglerna för engelska.*

Vad är det för spel du spelar? Vad går det ut på?

*Ella - Go supermodel. Att bli så känd som möjligt.*

Hur gör man det?

*Ella - Man spelar och vinner pengar sen köper man kläder och blir snygga och så.*

Spel som man kan vara interaktiv med folk, spelar ni det?

*Sara - Ja!*

*Lars - Ja brukar spela det nästan några gånger i veckan och då spelar jag med andra folk massiv multi player online.*

*Janet - Nää.*

Vad går det ut på?

*Lars - Döda folk, man går runt i stor värld och ska döda det onda och hjälpa de goda.*

Och då kommunicerar man med andra spelare?

*Lars - Ja, så att man får hjälp med något svårt kanske man ska döda någon jätte stark så man behöver hjälp. Förresten spelet heter WOW.*

*Sara - Yeej lägg den! world of warcraft! Ja spelar hos min kusin får inte spela det för min mamma hon tror jag blir kock i huvudet om jag spelar det.*

Om man är inne på WoW, lär man sig något av det?

*Lars - Engelska, men ibland hittar de bara på ord.*

*Zana - Fantasi...*

Så språk... Blir man kompisar med dem?

*Lars - Ja ibland.*

Är det svenskar?

*Lars - Ja det kan finnas svenskar det kan finnas i USA och man blir kompisar med dem.*

*Janet - De kanske bor i närheten.*

*Sara - Min granne spelar faktiskt WoW.*

I en diskussion om vad de ansåg man kunde använda Skype och MSN till så kom det fram intressanta åsikter om vad de kunde användas till. Ur denna diskussion kom även fram lite av elevernas perspektiv på lärande under tvång och vad som kan vara motiverande i mattespel på nätet.

Hur är det med Skype och MSN?

*Janet - Använder inget av det.*

*Sara - MSN är dött nu... alla har Facebook.*

*Zana - Jag har MSN och Facebook.*

*Lars - MSN är dött alla använder Skype och Facebook.*

Vad använder ni Skype till?

*Lars - Har inte.*

*Sara - Jag har det men använder det aldrig.*

Hur skulle man kunna använda det i skolan?

*Janet - Skulle kunna chatta med andra folk i olika länder t.ex. folk i Australien och...*

*Lars - Brevvänner typ, så chattar man och lär om varandras länder som i vår engelska bok.*

Så ni har en bok där de använder Skype?

*Lars - Nja inte exakt det är folk i England som ska lära sig om Australien och tvärtom som chattar med de med varandra för att berätta om ...*

Varför gör inte ni det då? Istället för att läsa om det?

*Janet - Böcker är bra.*

*Zana - Det är svårt att hitta och det är inte skolarbete.*

*Zana - Det är roligare att göra det om man inte är tvingad att göra det.*

Tvingad att göra vad?

*Zana - Om det är skolarbete så är tvingad man att göra det.*

*Sara - Om det inte är skolarbete... för då är det mer fritt.*

*Janet - Dessutom om man tvingar någon så gör man inte exats så mycket bra än om man gör det själv.*

*Lars - Nä, för då vill man inte göra det.*

Tycker ni att ni lär er mer hemma än i skolan?

*Sara - Jaa*

*Janet - I skolan och hemma beror på..*

*Lars - Beror på.*

*Sara - Det beror på vilket ämne.*

Det ni lär er mer hemma är språk. Vad skiljer det sig från i skolan?

*Sara - Engelska ...*

*Zana - Engelska och svenska mest.*

*Lars - Att hemma när man är på internet, det flesta är på bara engelska man kan hitta på svenska hemsidor och då läser man för det själv vill inte för att ni måste lära er de här glosorna att tvingad att läsa glosor och så gör man det av egen vilja. Om man inte kan orden så iallafall för mig så fastar de i huvudet tills jag lär mig det och då har jag kvar det i huvudet.*

*Sara - Tills man kollar upp det på Google translate*

*Zana - Och sen är det roligare att läsa själv än att läsa i en bok bara, man blir ju tvingad lära det ju man måste ju inte läsa en engelsk text hemma.*

*Janet - Om man tycker om ämnen så gör man det fast man blir tvingad*

*Lars - Nä om man tycker om ämnet så vill man göra det då är man inte tvingad!*

*Sara - Matte t.ex. fy fan om jag skulle slippa göra det så skulle jag aldrig göra det ... matte har inte tid med matte.*

*Lars - Det är enkelt! Så enkelt att det är tråkigt...*



Finns det matematik på internet?  
*Zana - Ja finns hemsidor med mattespel.*

Skulle det vara roligare än böckerna?  
*Zana - Ja*  
*Sara - Ja*  
*Lars - mm*

För att det är mer utmanade eller för att ni skulle välja det själv?  
*Lars - Ja man kan välja svårighet själv. Om man ligger efter så kan man träna själv hemma. Eller om man är för mycket om man är bättre än alla andra så kan man välja nått som är svårare inte så enkelt. Så det blir en utmaning.*  
*Zana - Ja så kan man slå sitt eget rekord... tidsspel och så.*

### **Luftskolan**

På Luftskolan har eleverna tillgång till Mac datorer i undervisningen. I klassen som jag var för att intervjua går det totalt 21 elever av dem så hade 7 stycken lämnat medgivandeblanketter. Vid tillfället jag var där för att göra intervjuerna var en av de eleverna frånvarande. Totalt intervjua ja 6 stycken elever.

Hemma är eleverna på Facebook, Youtube, bloggar och spelar spel. I skolan använder det Google och Wikipedia samt olika sidor där de kan öva sig i matematik och engelska. När de resonerar om hur man kan använda sig av sociala medier i skolan lyfter de bland annat upp att det är bra informationskanal.

Vad gör ni internet hemma?  
*Nils- Surfar inne på Youtube och spelar olika spel och sånt.*  
*Jens - Jag spelar mest spel... eller räknas spel som man spelar på tv inne på internet?*  
*Robin - Jag inne på Facebook och spelar inne på olika spel sajter och så.*  
*Hanna - Facebook, Skype , magi världen, mugglar portalen , Harry Potter sidor och olika Community sidor.*  
*Ola - Ganska mycket inne på Facebook, Youtube och kollar och sen failblogg.com det är en blogg som lägger ut roliga grejer och så finest.se som också lägger ut roliga grejer. Så spelar jag mind Craft med kompisar på datorn.*  
*Maria - Jag är ofta inne på Facebook och spelar spel och så bloggar jag och Skypar och lyssnar på Spotify..*

Gör ni samma sak i skolan?  
*Hanna - Musik!*  
*Maria - Det beror på om det är arbetar eller om det är rast...*  
*Hanna - Ibland så får vi söka fakta på internet.*  
*Ola - Beror på olika ibland om man är färdig med allt så kan man få in på olika sidor t.ex. webbmagistern eller vad heter multiplikation sidor och tränar, arbeta där. Och sen på Youtube på vissa bildlektioner så finns det videos som förklarar olika grejer.*  
*Hanna - Måla.*  
*Ola - Sen söker man fakta på olika hemsidor... vi håller på med religionsarbete och då söker vi fakta om olika religioner och så.*  
*Hanna - Vi får alltid använda Mac datorerna på vilka lektioner som helst... lyssna på musik.*  
*Hanna - Ja Maja säger att man koncentrerar sig bättre ... eller viss gör det.*

Hur använder ni internet i skolan?  
*Nils - Det finns ju olika program som glosboken, där man över på olika glosor. Man lägger in dem och så aa så kan man öva på dem där.*  
*Robin - Man kan även vara inne på webbmagistern och där finns det lite olika saker, t.ex. matte, geografi och svenska lite olika program.*  
*Är det spel?*  
*Jens - På webbmagister är det lite mer prov och så finns det spel men de spelar man inte så ofta och så kan man söka fakta och så på internet.*

Nils - Gör man bildspel skriva uppsatser och sånt...

Jens - Internet sök för fakta.

Använder ni sociala medier i skolan?

Ola - Nä för vi får inte ha det, vi får ha Facebook på rasterna. Det är bara sexorna som får ha det. Men vi får inte göra det på lektionerna.

Ola - Vi hade en klassblogg förut men, sen har vi ju Hjärntorget.

Hur använder ni det?

Ola - Läger ut nyhetsbrev, olika videos på lucia tåget.

Hanna - Bilder.

Ola - Och skriver olika grejer och länkar hon olika grejer som man kan träna på olika grejer.

Hanna - Mattesidor och spel så.

Ola - Schema.

Skulle man kunna använda social medier i undervisningen?

Jens - Vi använder Youtube till bild vi ska göra manga och då har Maja hittat en video och då ska man kolla på den för att rita just en speciell manga figur så då använder vi det.

Hemma då?

Nils - Det är mest för nöjet liksom men om man bor långt ifrån varandra så är det kul att kunna kommunicera med varandra.

Lär man sig något genom det?

Robin - Vet inte.

Jens - Man lär sig skriva snabbt och blir bra på datorer.

Använder ni MSN och Skype?

Robin - Skype.

Jens - Ja, Skype.

Hur?

Robin - Spelar spel t.ex. Mind Craft så kan man Skypa med varandra.

Jens - Så kan alla spela på den världen och så kan man Skype med varandra så man vet vad man ska göra.

Skulle man kunna använda social medier i skolan?

Nils - Jaa det skulle vara ett bra sätt att förmedla info på ... Om det är snöstorm ut så kan man inte gå till skolan så kan man Skypa med läraren istället...

Jens - Om Spotify räknas så, för det håller på att bli så kan man använda det i musik.

Eleverna är medvetna om de ska var källkritiska, de resonerar olika runt det. Vissa jämför med andra sidor på internet eller frågar läraren, andra litar på Internets förmåga att redigera sig själv.

Hur tänker ni om källkritik?

Ola - Det är klart allt inte är sant men man får vara lite smart inte tro på allting.

Maria - Ibland så kollar jag i både böcker och internet och sen om det är ungefär samma så de inte ljuger. Så kanske man kan hitta lite mer.

Hanna - Man kan skriva vad som helst på internet. Jag är själv medlem på Wikipedia för att kunna ändra lite saker och så jag kan egentligen ändra vad som helst till nått felaktigt.

Använder ni Wikipedia i skolan?

Hanna - Ja ganska mycket.

Ola - Väldigt mycket.

Maria - Jaa.

Ola - Sen finns det olika hemsidor som är bara tillägnad för en den saken som man jobbar med. Jag jobbar med islam och söker man på islam och då finns typ en hel sida om bara islam gjorda av islamer.

Hur vet du att de skriver är sant?

Ola - Innan man börjar så läser man i boken och så stod det samma sak. Sen stod det på arabiska där nere på vissa ställen och då vet man.

Hanna - Jag är inte så noga med kolla i böcker för ofta så litar jag på internet, ibland så frågar jag Maja men ofta skriver jag det som finns på internet. För om det e... kanske inte religion men om en helt oviktig sak ... Jag vet inte varför någon skulle vilja ändra på det. Jag litar väldigt mycket på internet.

*Jens - Om det är väldigt många som skriver samma så är det nog sant.*

*Nils - Aaa ibland jämför man med böcker.*

Hur tänker ni på att det som inte alltid är sant?

*Jens - Alltså man brukar kolla på flera källor inte bara Wikipedia utan olika för att se vad som stämmer.*

*Jämför ni med böcker?*

*Robin - Ja.*

*Nils - Ibland.*

Det är framför allt engelska som eleverna anser att man lär sig genom Facebook och Youtube. Vad man kan lära sig beror på vilken sida man är inne på, t.ex. om religion så använder eleverna sig av Wikipedia och Google för att leta reda på fakta.

Kan man lära sig något på internet?

*Nils - Det finns ju engelska spel och så.*

*Jens - Engelska... om man har engelska vänner på Facebook så kan man prata med dem på engelska*

*Jens - Och Youtube, det flesta är på engelska så då lär man sig det bättre lika dant med spel de flesta är på engelska..*

*Svenska då?*

*Nils - Inte lika mycket som engelska.*

*Robin - Engelska är mera.*

*Maria - Google translate finns ju lära sig språk.*

*Nils - Det är bara det.*

*Jens - Stava lite kanske men det finns ju folk som stavar fel så de ..*

Social medier kan man lära sig något av det?

*Maria - Ää skriva och ja.*

*Hanna - Det beror väl på det finns vissa bloggar som är ... som pratar om sitt liv och så och sen t.ex. fotobloggar och matbloggar och sånt då kan man lära sig sånt genom de speciella bloggarna.*

*Ola - Man kan lära sig ta bättre foton och få inspiration genom dem.*

*Hanna - Lära sig använda Photoshop...*

*Ola - Och så man kan lära sig från Youtube... omedvetet så lär man sig ganska mycket om man bara läser och använder datorn för det kommer vara mycket mer dator i framtiden.*

Twitter, Facebook kan man lära sig något där?

*Ola - Uttrycka sig på olika sätt. På Twitter måste man förkorta eller så man har plats med det man ska skriva. Sen läser man vad andra tycker och få får man sig större ordförråd. Sen finns det olika grejer på Facebook som man kan lära sig av.*

*Hanna - Vissa stavar fel så kan man rätta...*

Om man tänker på NO/SO kan man lära sig något via internet/sociala medier?

*Jens - På internet kan man lära sig på hemsidor som är till för sånt och då kan man lära sig svenska och för de som är till för sånt..*

Något ni vill tillägga?

*Nils - Man får lära sig och tänka... på strategispel så är det väldigt mycket diplomati man måste prata för att komma ur en situation.*

*Jens - Och så kan man lära sig so... På Facebook t.ex. om man har en kompis som bor i ett annat land så kan man lära sig vad de har för väder och sånt.*

*Jens - I fall de skriver och så att nu är det snöstorm så kan man lära sig att där är det ofta snöstorm.*

*Robin - Man kan ju kommunicera med sin släkt om de bor på lite olika ställen lite längre ifrån...*

*Jens - Man blir bra på it och sånt... man är ju bättre än farmor och farfar om man använder det varje dag..*

## **Vattenskolan**

Vattenskolan använder datorer i undervisningen och eleverna har alltid tillgång till datorer. Det är en åldersblandad skola, i den klass jag intervjuar går det både årskurs 4 och 5. Det går 28 elever i klassen av dem så hade 12 lämnat medgivande att de fick vara med. Vid det tillfället jag var ute och gjorde intervjuerna var 10 av de eleverna närvarande.

Eleverna på Vattenskolan använder sociala medier både i skolan och hemma. Facebook, Youtube och spel är det som de använder hemma. I skolan använder de Wikipedia och Google och Nationalencyklopedins hemsida för att söka fakta till olika projekt. Skolan använder Gmail som en länk mellan elever och lärare, de delar dokument och skickar in uppgifter. Varje klass har också en sida de kan se vad de har för uppgifter de ska göra och vad där finns även länkar till olika sidor som kan hjälpa dem att träna t.ex. engelska och matematik.

Vad gör ni på internet hemma?

*Maja - Spelar och jag tittar väldigt mycket på Youtube också.*

*Alice - Spelar spel.*

*Julia - Kollar bloggar och sånt.*

*Anders - Youtube och spelar spel.*

*Niklas - Spelar och inne på Facebook.*

*Ida - Bloggar och Facebook.*

*Jill - Facebook.*

*Siri - Jag brukar vara inne på Facebook, Youtube och så brukar jag vara inne på Gmail för vi har läxor där.*

*Milo - Facebook, Youtube och någon spelsida.*

*Anna - Jag har inte Facebook så jag brukar inte vara inne det. Är bara inne på Svtplay eller spela.se eller någonting.*

Vad gör ni på internet i skolan?

*Siri - Vi jobbar, brukar använda oss av multiplikations och olika dokument, t.ex. nu på engelskan så skriver vi berättelser och då får vi använda det också.*

*Milo - Ja och så brukar vi lyssna på musik.*

*Anna - Varje klass har en sajt och vi brukar vara inne på de sajterna och kanske göra mattespel. Kolla kanske vad det ska vara för läxa.*

*Niklas - Delar dokument, får läxor.*

*Ida - Använder Gmail.*

*Ida - Egen hemsida för klassen.*

*Niklas - Ja så vi kan dela saker och hålla connection.*

*Jill - Delar dokument och sånt.*

*Alice - Vi använder Google.*

*Maja - Google Crome.*

*Alice - Vi går inte in på .. vi spelar inte och så vi har ju skoltid och vi ska inte spela då.*

*Julia - Ibland så har vi fri datatid.*

*Alice - Förra året fick vi vara Youtube och lyssna på musik när vi hade matte.*

*Maja - Gmail.*

*Anders - Mattespel.*

*Julia - Typ ibland.*

*Alice - Engelska grejer och så och olika sidor vi ska plugga och forska om och så.*

Använder ni Sociala medier i undervisningen?

*Alice - Vi använder Wikipedia ibland.*

*Julia - I skolan gör vi det.*

*Alice - Aa om vi ska forska om saker och NE.se.*

*Alice - Vi går inte in på Facebook och Youtube.*

*Julia - Det gör vi hemma.*

*Ida - Ja om vi har olika teman om Wasa så söker vi fakta, Wikipedia, Google och NE.se.*

Vad det gäller källkritik så ser det ut till att de är medvetna om att allt inte är sant, och att både föräldrar och lärare har påpekat detta för dem. Hur de sedan gör för att kontrollera sanningshalten i det som de hittar varierar. De allra flesta kontrollerar fakta som de hittar på Wikipedia med NE.se som de har högre förtroende för. Sen finns det elever som inte tänker på det och helt enkelt chansar att det är sant.

Hur vet ni att det som står på internet är sant?

Anna - Nää det är jätte konstigt för på t.ex. på Wikipedia, kommer inte ihåg vad det var men det var nått jag läste och sen så säger alla att det inte alls är sant... Förra temat var det Sverigetema och då var det fakta om olika städer och då använder man det.

Siri - Jag brukar tänka på det att allt inte allt är sant och då brukar jag kolla på andra sidor t.ex. NE.se och dubbel kolla om det är sant.

Milo - Jag vet inte jag bara kollar och kanske dubbel kolla.

Jämför ni med böcker?

Anna - Jo, jag tänker att i fakta böcker borde det vara sant, för man kanske inte får ge ut en bok om det inte är sant. Vem som helst kan ju göra ett inlägg på Wikipedia men vem som helst kan inte ge ut en bok.

Siri - Asså jag brukar inte läsa böcker alltså fakta böcker, jag jämför med olika sidor på internet.

Ida - Nä

Niklas - Inte alltid.

Ida - Man tar bara nått, nä jag brukar inte tänka på det.

Jämför ni med nått?

Niklas - Nää.

Ida - Nä.

Jill - Nää.

Hur vet ni att det sant?

Ida - Chansar.

Niklas - Chansar man hoppas det är sant.

Ida - Jag tänker inte på det jag skriver ner det i dokument.

Alice - Mina föräldrar och lärare sa Wikipedia att allt är inte är sant, vet inte om det är så på Ne.se. Jag brukar inte söka så mycket på Wikipedia när de sa att det inte är sant. Man kan ju bara lägga in saker. På NE.se söker jag mest när det är skola.

Julia - Man kan ju också tänka om det är rimligt, om det står att en person är 1000 metar då känner man ju att det inte är sant.

Alice - Om man ska skriva en uppsats och inte vet inte riktigt om det är rimligt så kan man fråga sin lärare eller ta nått annat.

Maja - Aa det är vissa som skriver saker som inte är sant och mamma har sagt till mig jättemånga gånger att allt inte är sant.

Anders - Ja allt är inte sant på internet för man kan ju bara lägga ut men vissa är sant.

Alice - Man får ju se om det rimligt, om man tänker så här att man vet inget om Uppsala och de säger att det är en domkyrka där så kan man gå in på en annan sida och läser där.

Julia - Om det står att Uppsala har en domkyrka på Wikipedia, genom att gå in på NE.se om man är osäker om det står där så vet man att det är sant för man skriver inte det på båda.

Vad de lär anser att de lär sig genom att använda internet är egentligen allt, det beror på vad man använder för sidor på nätet enligt eleverna. Det som de nämner mest är engelska genom att de hör och läser engelska på nätet. Mycket beror på deras tidigare erfarenhet av hur de använder internet, eleverna refererar till arbeten om landskap och städer i Sverige som de gjort och kan se sitt lärande genom det.

Kan man lära sig något på internet?

Anna - Det står ju fakta.

Siri - Och så kan man Googla på vad som helst, sen kan man använda Wikipedia för där står det en massa också.

Milo - Nästan vad som helst...

Siri - Hemkunskap, om man söker på något t.ex. äpplepaj så kommer det upp recept så kan man göra det.

Milo - Man kan lära sig skriva...

Anna - Man lär sig att stava, när man skriver så skriver man bokstäver. Man ser hur det stavs.

Siri - Men sen om man skriver pappa så skriver man papa då blir det ju ett rött sträck under, då kan man högerklicka och så kommer det upp olika alternativ så då kan man lära sig att stava.

Något mer? Om t.ex. religion eller historia?

*Siri - Vi hade nått religions tema förra året och då använde vi datorer ganska mycket och Wikipedia och dokument och sånt. Då lärde vi oss ganska mycket. Vi tog fakta från Wikipedia och så fick vi söka information.*

*Niklas - Engelska, matte.*

*Ida - Beror på vilken hemsida det är... På Wikipedia kan man lära sig fakta.*

*Siri - Man kanske kan bli bättre på att skriva om man chattar och lära sig och stava och lite så kanske.*

*Milo - Och ska man bli smartare på engelska om man kör nått online spel*

*Anna - Vet inte kan ... nä jag vet inte kanske lite matte.*

*Alice - Om man inte var på internet så kan man inte lära sig så mycket tänker jag, man går in på mattespel, man läser om historia, och matte och engelska man går in på olika spel. Det finns webbmagistern och där finns det massa ämnen religion, kultur och språk... och där brukar vi gå in på när vi har olika teman. Det är då man lär sig tycker jag.*

Kan man lära sig något genom att blogga eller vara på Facebook eller spela spel?

*Niklas - Engelska.*

*Ida - Vet inte, att lära sig blogga?*

*Niklas - Facebook kan man inte lära sig nått?*

*Ida - Lära sig att skriva.*

*Ida - Läsa kan man göra.*

*Jill - Skriva kanske...*

Kan man lära sig något inom No/So?

*Niklas - Aa det kan man, vi hade ett tema om Sverige om landskapen och då var det mycket lättare att sitta på datorn och kolla än att och plugga in allt på ett papper.*

*Ida - På webbmagister fans det pussel och man kunde skriva in saker.*

*Niklas - Känns som allt blev mycket lättare.*

*Alice - Vi hade det eller inte andra länder.*

*Julia - Andra städer landskap och så.*

*Alice - Då jobba vi väldigt mycket med datorn vi gjorde landskapsspel och sökte på olika landskap några städer och så där.*

*Maja - Vi skrev också texter om den grejen vi hade...*

*Alice - Min grupp hade Uppsala i uppland och då fick man lära sig om det, söka på datorn om Uppsala vad som var där att det var domkyrka att Pelle Svanslös uppfanns där.*

Lär man sig bättre om man använder internt i skolan än t.ex. böcker?

*Niklas - Aa man blir mer intresserad, man räknar hellre matte på datorn än i boken. För att jag skriver hellre och skriver så än med en penna, linjal och ett suddgummi.*

*Ida - Det beror på vad man gör, om det är en sån multiplikationsgrej så är det roligare att göra i boken.*

## Diskussion

Jag kommer här att analysera intervjuerna utifrån mina frågeställningar. Jag kommer att koppla mitt resultat till min teoretiska utgångspunkt och tidigare forskning.

### *Hur använder eleverna sociala medier?*

Jag har i min undersökning kommit fram till att elever använder internet och sociala medier i stor utsträckning i hemmet. Hur mycket det används i skolan är beroende på hur skolan använder sig av datorer. På Skogsskolan där datorer inte finns med i det dagliga arbetet används datorer främst för att söka information på internet. Luftskolan och Vattenskolan använder datorer i all undervisning och har därför också större tillgång till internet. I skolan används främst olika informationskanaler som Google, Wikipedia och NE för att leta reda på fakta om det område de arbetar med. Vatten- och Luftskolan använder även olika sidor på internet där eleverna kan träna sig i matematik, engelska,

geografi m.m. Skogsskolans elever använder ibland spel men mer som ett nöje när de gjort färdigt en uppgift och det finns tid över. Luftskolan har haft en klassblogg men den används inte längre, däremot används Hjärntorget som en länk mellan läraren, eleverna och hemmet. Där läggs arbeten, videor på saker de gjort och annan information ut som alla i klassen kan ta del av. Vattenskolan använder något liknande, eleverna kallar det för deras egen hemsida som används på samma sätt som Hjärntorget på Luftskolan. Vattenskolan använder även Gmail och Google dokument för att dela arbeten.

Hemma används flera olika medier från Wikipedia till spel i olika former samt Facebook, Youtube och bloggar. Medierådets studie från 2010 visade att 47 % av de tillfrågade var på internet varje dag och 34 % svarade att de använde sig av internet några gånger i veckan på sin fritid. De elever jag har intervjuat har en högre användningsgrad av internet. Nästan samtliga elever använder internet varje dag. På de skolor som har datorer i undervisningen användes internet till att ta reda på läxor och dela sina dokument med lärarna samt för nöje. På Skogsskolan används inte datorerna lika ofta i skolan med däremot hemma används internet varje dag för nöjes skull. Eleverna från samtliga skolor använder de sociala medierna på sin fritid, beroende på vilken ålder de är så använder de olika slags medier. De äldre eleverna är oftare och mer inne på sociala medier som Facebook, Twitter och läser eller skriver bloggar. De yngre årskurserna använder spelsidor på nätet eller söker efter information som har med deras intressen att göra. Äldre elever spelar också spel men då främst MMORPG-spel där samarbete och kommunikation är viktigt.

Facebook, Skype och Twitter användas för att följa med i vad vänner, familj och kändisar gör och för att hålla kontakten på fritiden, man chattar med varandra. Skype används även när de spelar spel med varandra. Skype används då som en kommunikationskanal mellan spelarna, de ger instruktioner om vad som ska göras i spelet, om någon behöver hjälp med ett visst moment kan personen få muntliga instruktioner av de andra spelarna. *Robin – ”Spelar spel t.ex. Mind Craft så kan man Skypa med varandra.” Jens – ”Så kan alla spela på den världen och så kan man Skypa med varandra så man vet vad man ska göra.”* Enligt Vygotskij skulle dessa sociala medier var mediering, ett verktyg som är till för att hjälpa eleverna att klara av ett spel (Säljö, 2005:18). I elevernas användande av de fysiska artefakterna så som datorer, Skype och Facebook använder de sig av sina psykiska redskapen, språket och tänkandet. Säljö (2000:34) skriver att språket hjälper oss att skapa en mening och kategorisera våra erfarenheter. Han menar att med hjälp av språket kan vi hjälpa varandra, genom att formulera våra egna erfarenheter på ett begripligt sätt så andra förstår vad som ska göra för att klara av en viss uppgift. Detta är vad eleverna gör när de spelar tillsammans med andra. Det kopplar jag ihop med Vygotskijs teorier om närmaste utvecklingszonen, den mer erfarna spelaren hjälper den mindre erfarna att klara av moment den inte skulle klara av utan att få hjälp och därmed uppstår lärande (Säljö, 2000).

*Vad tänker elever att de kan lära sig via internet och sociala medier?*

Alexandersson, Linderöth & Lindö (2001:63) skriver att barns tankar och lärande via IKT beror på hur långt de kommit i sin utveckling, de delar in det i två kategorier ”lära om datorer” och ”lära via datorer”. Jag skulle säga att eleverna som jag intervjuat passar mer in i ”lära via datorer”, elever kan resonera om vad som kan läras via internet även om de inte har egen erfarenhet av det. Alexandersson et al. (2001:63) har kommit fram till att de

barn som kommit längre i sin utveckling menade att datorn var till hjälp att ta reda på faktakunskaper, många menade även att de lärde sig att läsa, räkna och skriva. Det finns flera exempel på detta i mina intervjuer. Eleverna anser att genom att se och lyssna på engelska filmklipp på Youtube eller läsa på engelska hemsidor lär de sig engelska. Spelen de spelar övar dem i matematik och engelska. Genom Google, NE och Wikipedia lär de sig bland annat om geografi, historia och religion. Elevernas användande av sociala medier utanför skolan upplever jag i många fall som oflekterat, självklart använde de Facebook, bloggar och spel för nöjes skulle men utifrån ett sociokulturellt perspektiv finns det mycket lärande i deras interaktioner med varandra. *Ninni – ”Man kan lära sig fakta, nyheter. Man kan se nyheter på Svtplay och så tror det heter Sveriges radio. Skriver typ växter på Google så står det hur mycket som helst.” Siri – ”Och så kan man Googla på vad som helst, sen kan man använda Wikipedia för där står det en massa också.”* Vigotskij menade att det pågår ett lärande hela tiden, antingen i interaktionen mellan människor eller mellan människan och de artefakter som människan skapat (Säljö, 2005).

Nilsson et al. (2011:111) menar om elever som får uttrycka sig multimodalt i skolan kan det ge möjligheter för elever och lärare att närma sig varandra. Det innebär att lärare måste förstå och lära sig de nya redskap som unga redan använder. Jag tror om skolan skulle använda sig av sociala medier i större uträkning än vad de gör nu skulle eleverna också förstå lärandet via dessa artefakter mer än vad de gör idag. Att använda sig av t.ex. bloggar för att dokumentera arbetet och utvecklingen av elevers kunskaper gör att eleverna kan se sitt lärande och faktiskt reflektera över deras egen utveckling. Augustsson & Hellström (2010) visar att eleverna de har intervjuat i gymnasiet ansåg att det var viktigt för deras lärande och vardag att ha tillgång till internet och sociala medier. Dessutom ansåg eleverna att de hade bättre kontroll över sitt eget lärande och att datorerna gjorde information från lärare mer tillgänglig.

Åkerlund (2011:32) menar att modern forskning runt MMORPG-spel har fokus på lärande och kunskapsmässiga effekter och att de i grunden är sociala spel vilket man kan se hos de spelande eleverna. En av eleverna, Nils sa: *”Man får lära sig och tänka... på strategispel så är det väldigt mycket diplomati man måste prata för att komma ur en situation.”* Linderoth & Olsson (2010) menar att spel som WoW kan ge en inblick i andra människors liv och globala händelser genom bekantskaper som skapas i spel som bygger på en social tillhörighet. De menar även att spel där man aktivt kommunicerar med andra spelare ger en möjlighet att utveckla sina språkkunskaper. Av de elever som spelar WoW eller liknade spel instämmer med det påståendet. De menar att eftersom de flesta spel är på engelska och att de spelar med spelare från olika delar av världen över de sin engelska. Linderoth & Olssons forskning anser jag kan översättas till andra sociala medier som Facebook, bloggar och Twitter. I WoW spelar man men det är kommunikationen mellan spelarna som är intressant i ett lärande perspektiv, kommunikation har alla sociala medier har gemensamt. De språkliga artefakter som är inbyggda i sociala medier, spel och den interaktion som förekommer ger förutsättningar för lärande av olika slag. Stahl, Koschmann & Suther (2006:411) menar att samarbete mellan personer via datorer har stor potential till lärande via interaktionen mellan personer. För eleverna är chatt, spel och sociala medier nöje, men i det ligger lärande som inte alltid är reflekterat.

I och med att eleverna själva till stor del söker efter information på nätet för att sammanställa och sedan presentera antingen bara för läraren eller för klassen så har den fördefinierade lärandesituationen som Alexandersson (Vestin, 2009) pratade om ändrats.



Han menade att om eleverna själva väljer information och bedömer vad som ska användas eller inte uppstår en ny typ av kognitiv aktivitet. Vanligtvis förbereds inte eleverna inför detta i skolan. I vanliga fall är det läraren eller en läromedelsförfattare som har bestämt vad som ska tas upp och i vilken ordning. Dysthe (2001) skriver att lärande sker i samarbete i en interaktion antingen med andra människor eller med artefakter. Information på nätet som ligger på hemsidor eller på Wikipedia är en kollektiv kunskap som blir en del av elevens. När de konstruerar kunskapen och tolkar den för att sedan använda den igen eller dela med sig av den till andra blir den både en del av kollektivets kunskap och individens.

*Skiljer sig elevers syn att se på lärande via Internet/sociala medier på olika skolor?*

Skolornas arbetssätt skiljer sig från varandra men elevernas tankar om sitt lärande skiljer sig inte i någon större grad. Elevernas tankar om lärande är kopplat till de erfarenheter de har från skolan. Har eleverna erfarenhet av att göra religionsarbete, geografiarbete eller forska om djur utgår de från den erfarenheten och ser det som lärande. Skillnaden mellan skolorna är hur mycket de använder internet i skolan. Skogsskolan skiljer sig från Luft- och Vattenskolan i det avseendet. Både Luftskolan och Vattenskolans elever använder internet mer i skolan. De två skolorna använder också sidor på nätet som eleverna kan använda i sin träning av olika kunskaper. Oavsett skola har alla en inställning till att man kan lära sig en mängd olika saker via internet och sociala medier, även om del är oreflekterat eftersom ingen verkar ha ställt dem frågan vad de lär sig innan. Många menar att man lära sig språk främst engelska genom bland annat Youtube. Youtube och andra videosajter kan också användas för att lära sig mera praktiska saker som att få vatten självlysande, bygga en marsvinsbur eller att lära sig att rita mangafigurer. *Jens – ”Och Youtube, det flesta är på engelska så då lär man sig det bättre, lika dant med spel de flesta är på engelska.” Sara – ”Jag har sett en video därifrån. Jag kollar bara på en video där hur man bygger en marsvinsbur.”*

Skolan har som sagt i uppdrag att jämna ut sociala skillnader som finns i samhället och att förbereda dem för framtiden. Även om Skogsskolan skiljer sig i hur mycket de använder internet i undervisningen, kompenserat det av att eleverna på sin fritid har tillgång till datorer och internet. Jonsson (2011:206) och Alexandersson et al. (2001:12) menar att unga har en bättre digital kunskap än de vuxna som finns runt dem, men att skolan har ett ansvar att lära ut digitalt ansvar, kritik och kreativitet. Alexanderson(2001) et al. menar att barn måste få verktyg att klara av det brus av information som de utsätts för. I intervjuerna har eleverna alla uppfattningen att de måste vara kritiska till det som står på nätet. Luftskolan är den enda av de tre skolorna där eleverna faktiskt har uttryckt att lärare eller föräldrar har talat om att allt som står på internet inte är sant. Jag har sett två olika sätt att hantera källkritik på. Den första är att man jämför med andra källor, antingen andra källor på nätet eller om det är böcker. Den andra är att man vet om problemet men struntar i det, antingen av att man inte bryr sig eller att man argumenterar att Wikipedia genom deras användare granskar dem själva. *Lars – ”Jag brukar inte jämföra med Wikipedia för jag tror alltid det är rätt.” ”Varför tror du allt är rätt på Wikipedia?” Lars – ”För jag menar de som skriver, inte allt men jag kan veta vad som är rimligt, men att de som skriver där kan säkert, de har säker själv dubbelkollat.” Hanna – ”Jag är inte så noga med kolla i böcker för ofta så litar jag på internet, ibland så frågar jag Maja men ofta skriver jag det som finns på internet. För om det e... kanske inte religion men om en helt oviktig sak ... Jag vet inte varför någon skulle vilja ändra på det. Jag litar väldigt mycket på internet.”*

Åkerlund (2011:27) anser att kunskapen om ungas fritid och nätvanor är en dold utvecklingsresurs och att det saknas vad han menar är nödvändiga kunskaper i detta område. Fritiden är en viktig resurs för aktivt lärande och kan användas för språkinläring, personutveckling och för kunskap och demokratifostran. Skulle barn och ungas glöd för textproduktion och kommunikation föras över till skolan skulle skolan vara en vinnare. Med denna undersökning har jag visat att elever har många tankar om sitt lärande via internet och sociala medier och att det går att använda sociala medier i undervisningen med tanke på vad elever anser kunna lära sig. Användandet av Internet har ökat och samtidigt har umgänget med vänner i riktiga livet efter skolan minskat från 74 % år 2006 till 58 % år 2010 (Medierådet, 2010). Med tanke på att en stor del av deras liv förflyttar sig till de virtuella världarna har skolan nu ett ökat ansvar att faktiskt lära ut källkritik till eleverna så de kan ta ställning till den information som de överöses med på internet. Att använda sociala medier i undervisningen ställer krav på lärare att de vet hur de fungerar och hur man ska anpassa undervisningen. Med det ökade informationsflödet som kommer in i klassrummet är uttrycket "If you can Google it, you asked the wrong question!" är en bra regel. Eleverna har tillgång till all fakta bara några klick bort. Konsekvenserna för skolan och lärarna är att de måste fokusera på andra delar av lärandet. Att ställa enkla frågor som lätt kan besvaras genom att söka på internet är inte längre gångbart, om det någonsin varit det. Vad skolan bör lära ut är att analysera, bearbeta och reflektera över fakta och förhålla sig kritisk till information. Men det gäller då också att lärare är medvetna och har kunskap om sociala medier, hur det fungerar och hur man kan använda sig av det.

Jag vill avsluta med ett citat från en av eleverna som jag tycker sammanfattar arbetet på ett bra sätt. *"Omedvetet så lär man sig ganska mycket om man bara läser och använder datorn för det kommer vara mycket mer datorer i framtiden."* (Ola, årskurs 6 på Luftskolan)

## Slutssats

Jag har i min undersökning visat att elever anser att de kan lära sig via internet och sociala medier. Deras informella lärande genom, spel, bloggar, Facebook och Youtube kanske är oreflekterat i viss mån men om skolan visade och gjorde deras lärande synligt skulle eleverna ha en större förståelse för när lärande sker. Skolorna som är med i undersökning använder sociala medier i olika utsträckning så har eleverna ändå liknande tankar om sitt lärande via internet och sociala medier. Jag tror att det har med elevernas användande av internet och sociala medier på fritiden att göra, där skolan eventuellt brister väger elevernas IKT användande på fritiden upp. Även om det egentligen ska vara tvärt om. Skolan har i uppdrag att utjämna sociala tillkortakommanden och att ge eleverna likvärdig kunskap inför framtiden, det är idag oundvikligt att inte komma i kontakt med IKT i arbetslivet. Alexandersson et al. (2001) betonat just arbetslivs- och demokratiaspekten i sin forskning. Han skriver också om inlärningsaspekten, att med hjälp av datorer ökar variationen av arbetssätt i skolan. Något som läroplanen Lgr11 betonar. Elever ska använda modern teknik som verktyg för lärande, kommunikation och skapande (Lgr11:14). Genom att visa att eleverna lär sig genom sociala medier hoppas jag att skolan kan använda sig mer av dessa i sin undervisning, jag är övertygad om att skolan skulle vara mer kreativ och lustfylld om det gjordes, samt att skolan skulle ha en större anknytning till elevernas liv utanför skolan.

## ***Referenser och referenslista***

- Alexandersson, M., Linderöth, J., & Lindö, R. (2001) *Bland barn och datorer – Lärandets villkor i mötet med nya medier*. Lund: Studentlitteratur.
- Augustsson, S., & Hellström, M. (2010). *Web 2.0 i skolan - En studie om hur bärbara datorer förändrar lärande och kommunikation mellan lärare och elever*. Göteborg: Göteborgs Universitet.
- Dysthe, O. (red). (2001). *Dialog, samspel och lärande*. Lund: Studentlitteratur.
- Esaiasson, P., Gilljam, M., Oscarsson, H., & Wängnerud, L. (2004). *Metodpraktikan: konsten att studera samhälle, individ och marknad* (2:a upplagan). Stockholm: Norstedts juridik.
- Jonsson, C. (2011). Världen i ungas nätmiljöer. I: Alexandersson & Hansson (red). *Unga nätmiljöer – Nya villkor för samarbete och lärande*. Lund: Studentlitteratur.
- Linderöth, J. & Olsson, C. (2010). *Världen som spelplan – gränsöverskridande i onlinespelkulturen*. Göteborg: Göteborgs Universitet.
- Medierådet. *Ungar & Medier. (2010). Fakta om barn och ungas användning upplevelser av media*. Stockholm: Medierådet.
- Nilsson, Stanne, & Andersson (2011). I: Alexandersson & Hansson (red). *Unga nätmiljöer – Nya villkor för samarbete och lärande*. Lund: Studentlitteratur.
- Skolverket. (2011). *Läroplanen för grundskolan, förskoleklassen och fritidshemmet 2011: LGR 11*. Stockholm: Skolverket.
- Stahl, G. Koschmann, T. & Suthers, D. (2006). Computer-Supported Collaborative Learning. In R. K. Sawyer (Ed.), *Cambridge handbook of the learning sciences*. (s. 409-426). Cambridge UK: Cambridge University Press.
- Säljö, R. (2000). *Lärande i praktiken- Ett sociokulturellt perspektiv*. Stockholm: Nordstedts.
- Säljö, R. (2005) L. S. Vygotskij – forskare, pedagog och visionär. I: Forsell (red). *Boken om pedagogerna*. Stockholm: Liber.
- Vestin, L. (red). (2009). *Från wikis till mattefilmer – om IKT i skolan*. Stockholm: Lärarförbundets Förlag.
- Åkerlund, D. (2011). Unga lärande i sociala medier. I: Alexandersson & Hansson (red). *Unga nätmiljöer – Nya villkor för samarbete och lärande*. Lund: Studentlitteratur.

## Elektroniska källor

Blogg. <http://www.ne.se.ezproxy.ub.gu.se/lang/blogg>, Nationalencyklopedin, hämtad 2011-12-30.

Facebook. <http://www.ne.se.ezproxy.ub.gu.se/lang/facebook>, Nationalencyklopedin, hämtad 2011-12-30.

Google. <http://www.ne.se.ezproxy.ub.gu.se/lang/google>, Nationalencyklopedin, hämtad 2011-12-30.

Skype. <http://www.ne.se.ezproxy.ub.gu.se/lang/skype>, Nationalencyklopedin, hämtad 2011-12-30.

Skolverket.

[http://www.skolverket.se/skolutveckling/itiskolan/kolla\\_kallan/sociala\\_medier/fakta/fakta-1.151882](http://www.skolverket.se/skolutveckling/itiskolan/kolla_kallan/sociala_medier/fakta/fakta-1.151882), hämtad 2011-11-15.

Twitter. <http://www.ne.se.ezproxy.ub.gu.se/lang/twitter>, Nationalencyklopedin, hämtad 2011-12-30.

World of Warcraft. <http://www.ne.se.ezproxy.ub.gu.se/lang/world-of-warcraft>, Nationalencyklopedin, hämtad 2011-12-30.

Wikipedia. <http://www.ne.se.ezproxy.ub.gu.se/lang/wikipedia>, Nationalencyklopedin, hämtad 2011-12-30.

YouTube. <http://www.ne.se.ezproxy.ub.gu.se/lang/youtube>, Nationalencyklopedin, hämtad 2011-12-30.

.SE | Internetstatistik. *Svenskar och Internet 2011*.

<http://www.internetstatistik.se/wordpress/wp-content/uploads/2011/11/SOI2011-infografik.pdf> Hämtad 2011-12-31.